MagazinNES

Año 4 No. 1
Ene-Jun 2010

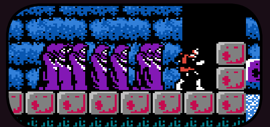
REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®

Castlevania II
Simon's Quest™
¡ Drácula Vive !

magazinnes.blogspot.com

Guía Castlevania II

- Mapas
- Secretos
- Armas
- Bestiario
- Glitches inéditos
- ¡Y mucho más!





El Laboratorio:
Luigi vs Mario

TOP 10:
Cuartetos

PROHIBIDA SU VENTA





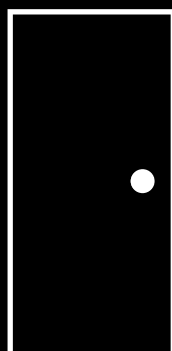
Temas de Interés:
¡Completé mi colección!

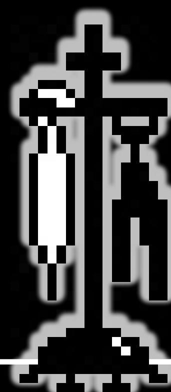
MUCHA INFORMACIÓN EXCLUSIVA PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

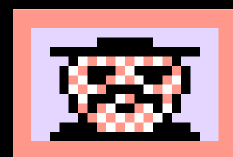
MAD MagazinNES

Año 4 No. 1
Ene-Jun 2010

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®







SPY vs SPY

RISA Y DIVERSIÓN
(hasta que alguien
se pica un ojo)

Bajo La Lupa:

Los piojos de Joe & Mac

Castorvania

¡Qué me importa donde está Carmen San Diego!

¡¡Y más!!

magazinnes.blogspot.com

Reportaje Especial:
"Sed como el Niño"



TOP 10:
Bromistas





Temas de Interés:
¡¡¡ Mi NES habla !!!
(El problema es callarla)

RETE-PROHIBIDA SU VENTA



GUIAS, TRUCOS, Y TIPS PARA ESA CHICA QUE TE MIRA POR LA VENTANA (AUNQUE TU NO ESTES MIRANDO)

INDICE

Página

Recuerdos Bizarros

Con Thrilla que no es Godzilla, tenemos una de las propuestas más extrañas que se hayan alojado en el sistema. Imagina esto: Rinocerontes voladores, changos surfeando, y un viaje redondo al mundo de estos kábulas kazulas.



Pag 4

AREA 404

King Kong 2: Ikari No Megaton Punch

Y hablando de gorilas saltimbanquis, el captivo Rey Kong hace acto de aparición en el sistema Famicom. Los detalles del movimiento telúrico están dentro del **Area 404**, en la...

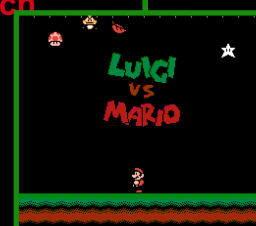


Pag 91

Pag 5

El Laboratorio

Luigi VS Mario



Como Caín y Abel, los famosos hermanos Mario habrán de vérselas cara a cara, en este: uno de los mejores Hacks que se hayan hecho del legendario ¡Super Mario Bros 3!

Temas de Interés

¡Completé mi colección!

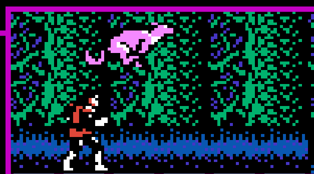
Con más de 400 juegos y muchos años de inversión, ¡Kaiser ha completado su colección!, y para conmemorarlo le hicimos una entrevista. El resultado no fue tan formal como se pensó, pero aún así parece que funciona.



Pag 82

GUIA MAGAZINNES

Castlevania II



Una guía con más de 50 páginas que, derramada como mercurio, te dirá como terminar este juego, además de detalles, muchos detalles de una de las secuelas más controvertidas, de una de las sagas más populares, de uno de los Sistemas más queridos.

Pag 15

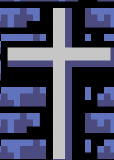
Pag 88



DEJA VU

EGIPTO

Olvídate de Wikipedia, pues este artículo visualiza al Egipto desde otras fuentes oficiales, siendo la única "subjetiva" aquella donde los videojuegos le coinciden.



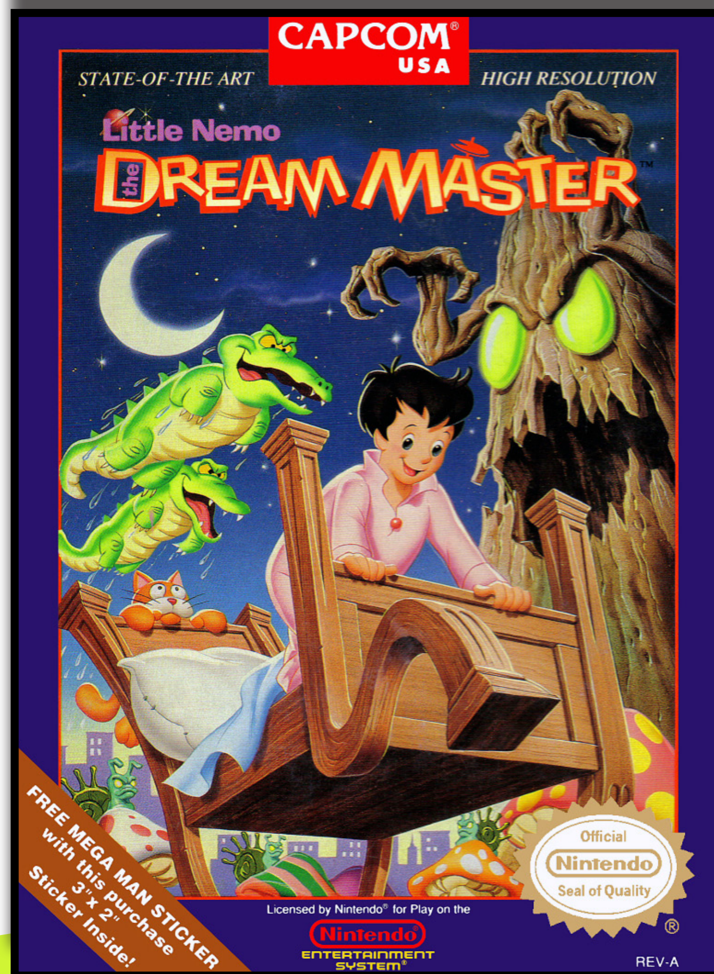
Editorial

A veces (por la pena de no decir siempre), uno tiene que echar mano de innumerables recursos para hallar inspiración. En este caso (hablando de la elaboración de este **MagazinNES**), quise rodearme de algunas revistas de videojuegos decoloradas (que perdieron su olor a chicle y ahora huelen a maderita), películas ochenteras, y hasta música ad hoc (entre otra serie de souvenirs) para tal efecto, pero entre todo ello me dí tiempo para releer los **MagazinNES** pasados, con la intención de entender las ideas que circundaban mi mente en ese entonces, e intentar copiarlas en su carácter para este nuevo ejemplar, pensando que así estaría en la frecuencia adecuada (soy medio loco-obsesivo -dirán algunos- pero qué le hago).

Siguiendo esa idea, me detuve en el **MagazinNES No. 7**, que fue, a mi modo de ver, un ejemplar muy completo: guía, trucos, reportaje, temas de interés, análisis, e información diversificada pero (paradójicamente) homologada en el sistema, y sensibilizada por el sentimiento que he descrito en el primera párrafo. Es por ello que el ejemplar de hoy sigue la misma tónica de aquel número: hay en él una extensa guía de **Castlevania II**, divertidos trucos, glitches (que por muy simples, a algunos nos gustan más que los trucos), títulos "Bajo la Lupa", un **TOP** de cuartetos, y hasta hubo campo para una entrevista con un coleccionista, todo ello condensado en el orden del que he venido hablando en los últimos números: de un modo siempre propositivo.

En fin, ya me acabé el obligado espacio editorial, con esto que sonó a contraseña de 34 caracteres, así que es hora de ir a ver lo que realmente hay dentro de este **MagazinNES** coetáneo, tan tuyo como los demás lo han sido.

Tygrus



NO ME DESPIERTEN, QUE SOÑAR ES MEJOR



En agua, tierra, o aire, los animalitos ayudan a Nemo



Usa tu super báculo, y aniquila al Rey de las Pesadillas

El pequeño NEMO es el invitado de honor en la Tierra de los Sueños, sin saber que este paseo por las nubes será solo el inicio de una Aventura por 8 niveles de ensueño que el malévolo Rey de las pesadillas busca conquistar.

Deja de manosear el aire cuando duermes, y mejor apóyate de 8 tiernas mascotas con talentos únicos, sin olvidar para ello tu bonche surtido de dulces con los cuales encantarlos, ni el poderoso báculo de poder con el que sellarás el mal sueño.

Diálogos entre escenarios, grandes niveles estratégicos, y mucho reto, en una aventura de plataformas idílicas hechas realidad.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

RECUERDOS ¡BIZARROS!



T&C Surf Designs II: Thrilla´s Surfari

¡Changos y rastafaris en tanga!, vaya recuerdo alucinógeno viajado a aquel año de nuestro Señor de 1992, donde ***Thrilla***, el gorila estelar del juego de hoy, surfeaba tanto por las encrestadas y bravas aguas Hawaianas, como por sus lúbricas playas (sí: surfeaba en la arena, leíste bien). Y para darle precisión y claridad al recuerdo, nada mejor que allegarnos al juego, cuya descripción leeremos a continuación.

Allô Hawaii !

Nuestro monigote conductor del juego es muy particular en su quehacer, pues su buen trabajo en esto del Surf lo lleva a cabo ¡aún en las selvas del Congo!. No importa si son olas, peñascos y arrecifes, troncos, cuellos largos, o lenguas de iguanaleones, para Thrilla todo es un obstáculo salvable, y punto. Aquí es donde debo aclarar que el juego es completamente una especie de “racer”, con menos velocidad pero más obstáculos; y ya que lo he medio aclarado vayamos a otro punto del juego.

Prohibido Surfear donde está prohibido Surfear



Algo de esparadrapo y bananas antes de surfear

Si algo está claro para quienes fomentamos este pasatiempo, es que los video juegos son una manifestación de uno que dos debrayes mentales, y un paroxismo de lo loca que puede ser la mente, aunque creo que **Thrilla´s Surfari** sobrepasa un poquito la media. Sucede que el cábula Wazula, el malvado Kahuna, se ha robado a la Barbi de Thrilla, quien tan pronto como lo sabe se engorila y pone rumbo a la salvaje África. Pero Wazula no está solo: sus rinocerontes voladores de 2 cabezas, sus tiburones traga excusados, y sus escorpiones gigantes están listos para frenar al gorilón, eso sin contar con la inmensa bestia de lava, que no es otra que la misma Barbi hechizada por Wazula, ¿nos querrán decir algo?...

El juego cuenta con 4 tipos de escenarios, aunque en todos ellos se trate de un estilete al *racer*: el primero es yendo en patineta, circulando por la jungla, saltando troncos y sorteando rampas, obviamente evitando obstáculos y enemigos, y tomando premios como los cocos que te permiten acceder al final del nivel al mini bonus “descubre la bolita”. El segundo modelo es similar, solo que ahora estarás en una tabla de surf, yendo por ríos, cascadas, otros ríos y riachuelos de la jungla del Congo, y más ríos ocultos de la jungla del Congo, y finalmente por un río de lava al interior del volcán del caníbal de la jungla del Congo. El tercer modelo es un remake del “tiki-tiki”, ese juego donde el gorila cae de una cascada y deberá ir esquivando rocas salientes, para finalmente darse un chapuzón en las aguas. El cuarto y último estilo es montando un tiburón (siento lastimar algunos egos, pero *Donkey Kong* no fue el primer simio en domesticar escualos), donde habrá que tomar una bocanada de aire para sumergirse en el hondo abismo para retar al tremendo tiburón come neumáticos y tazas de baño.



La pura vida



La jirafa: el depredador natural de todo gorila surfeador

En todo tiempo, Thrilla´s estará montado en algún transporte, y usará cocos explosivos, y ese es el chiste de este, uno de los juegos más caros de aquellos días.

Hay otros items diseminados, como el rombo, que te da un poder de estrella, los cocos explosivos que sirven de arma, y hasta bananas teledirigidas. Sobre los enemigos, ufff!: Zulúes, Jíbaros, caníbales, o vaya uno a saber que clase de tribu, cobras, dinosaurios, camaleones, peces, jabalíes, anguilas eléctricas, pirañas, rinos, ostras, corales, escorpiones, serpientes, escarabajos, abejas, libélulas, topos, viudas negras, ¿le sigo?...

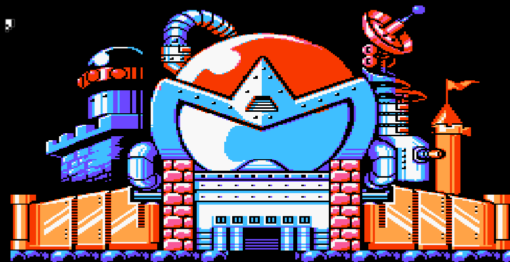
Curiosamente, el juego utiliza con frecuencia el número 13 (observa el vuelo que toma Thrilla, o los yin-yang del título), y ya para acabar, diré que a los puntos de colisión (que son lo que mejor se debe sentar en un juego mayormente de “obstáculos”) no les veo queja; el surrealismo del juego ya queda a disfrute de cada primate.

TYGRUS



Hechos en casa; hacks; nuevas apariciones; nuevas creaciones; secuelas perdidas; prototipos; sin licencia... y mas; concebido en:

EL LABORATORIO



Luigi VS Mario

Nombre: Luigi VS Mario
Categoría: Hack incompleto
Sistema: NES
Fecha: ???????
Hackeado por: Darhkheiz

Darhkheiz ya era famoso por el popular ***Mario Adventure***: hack del gran ***Super Mario Bros. 3***. Sin embargo, no contento con eso, hace una segunda chanzoneta a los fontaneros, de nombre clave: ***Luigi VS Mario***, que bien podríamos llamar ***Super Mario Adventure 1.5*** (pues no está completo).

Este juego está hecho con la boutique de programación de ***SMB3***, por ello la semejanza con ese producto: plataformas y vastos escenarios, 8 mundos estructurados por mapas, y lo que se nos hacía más divertido: trajes e items para explorar cada uno de estos habitats.

En este juego vuelven las vidas, sin embargo, su autor sigue dando un valor primordial a las monedas, pues ellas son el medio de pago a los diversos premios que podremos hallar por el camino, y en las prestigiosas casitas de hongo.

Los trajes que se han adicionado son el de rata, que permite generar bombas y hacer un salto hecho bola. Otro de los trajes es el de Panda, que permite caminar por los techos, y hacer giros al estilo helicóptero para destruir bloques sobre los que se pisa. Hay también los clásicos trajes de Fiery Mario, el Racoon para volar, Martillero, y el de super estrella.



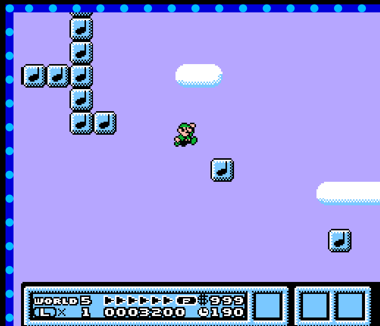
Al fin se descubrirá quien es mejor, si Luigi o Mario

Un detalle significativo de este juego es que ahora podremos elegir a ***Mario*** o a ***Luigi*** para iniciar la aventura, cada uno de los cuales cuenta con talentos únicos: ***Mario*** es más ágil y con mejor agarre y curva en el aire, pero ***Luigi*** salta más alto. Además de eso, ***Mario*** y ***Luigi*** cuentan con mundos únicos, para que esto no se vuelva un santo calvario por no alcanzar una salida.



Los mapas fueron mejorados, con más cosas por hacer

Hay otra serie de items colados por el juego, como el bloque colisionador de escenarios, que (supongo que por el incipiente trabajo) sirve para finalizar escenarios; el reloj, que permitirá congelar el tiempo; la triple bola de fuego; el zapato para pisar cosas y enemigos con picos; la llave para abrir cerrojos que obstruyen secciones del mapa, y otros.



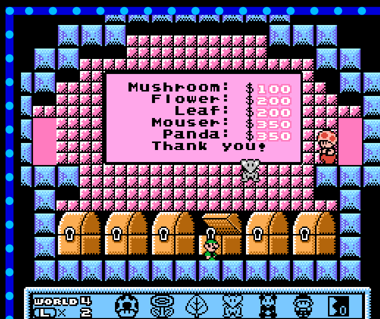
Luigi y Mario tienen mundos y talentos diferentes, aquí por ejemplo Luigi pasará mejor si usa super saltos, y no corre

Para poder finalizar mundos es necesario encontrar la moneda verde de cada nivel, así que el objetivo no es solo pasar escenarios, sino que deberás acumular estas monedas para tener el derecho a ser un verdadero héroe (este detalle tomaría relevancia en un tercer hack de nombre ***Luigi´s Coin Quest***, pero de eso hablaremos en un futuro).

El mapeado (que yo le he criticado mucho tiempo a ***Super Mario Adventure***) ha sido restaurado y ahora sí luce como un terreno pleno de niveles a explorar, a lo que hemos de adicionar la interactividad que presentan, con koopas martilleros, y hasta nubecitas de mini escenario como simulando que, de repente, una tormenta se ha interpuesto en nuestro camino.

En cuanto a melodías y gráficos, tenemos el mismo motor de **Super Mario Bros 3**, con la inclusión de algunos personajes de **Super Mario Bros. 2** (USA), con lo que nos sentiremos identificados desde el inicio. Los mundos, no obstante, han sido pensados con detalles ilustres, habiendo niveles con excesivas notas musicales, o con agua donde el avance era en vertical, y hasta con niveles al muy puro estilo de ***Super Mario World*** (**SNES**), activando switches, cambiando items, y otros retos de tipo "puzzle". Hay que tomar en cuenta que cuando se toma un item (un hongo, por ejemplo) la acción no se congela, así que hay que cuidarse de que no haya enemigos cerca o se podría perder el recién adquirido poder.

Como yo había sido advertido que este juego estaba incompleto, no esperaba gran cosa, pero me he encontrado con una gran realización, que te animo a probar.



Mouser, por supuesto joven



Power Blade

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Qué mala la reputación de los super computadores cuando se les mira a través de la lente que se llama ficción. Y como los videojuegos son pura y netamente ficción, esta idea es potente y transformadora en el horizonte de cuanto juego futurista se dio cita en el sistema **NES**, como el título que hoy ha tocado encaminar para usted, amable lector: **Power Blade**.

ÉRASE EN EL AÑO 2191

Es el año 2191, el progreso ha alcanzado un estado perfecto, utopía dirían algunos, gracias a una poderosa computadora que organiza/hace/monitorea los quehaceres humanos. Pero un buen día (o mal día, mejor dicho), sus brontobytes fueron extrañamente reprogramados, causando todo tipo de desperfectos, y lo que es peor: accidentes y peligro inminente a la vida humana.

Solo había un plan de contingencia/emergencia al respecto: recurrir a un agente capaz de arreglar el problema, no, no ingeniero en sistemas, sino un experto en el uso del boomerang, de nombre clave ***Nova***.

Como el computador contaba con un sistema de defensa y bloqueo de accesos, la única manera de imposibilitar su CPU era de modo manual, mediante la obtención de 6 tarjetas de identificación que permitieran el tránsito a dicho cerebro (para luego "resetearlo"), cada una de las cuales fue resguardada por un agente secreto, en 6 sectores interconectados al viruleado ordenador (cuanta complicación Señor).

El problema es que como este computador perdió algunos tornillos, también puso en modalidad ofensiva a los drones que hicieron de la humanidad un hato de holgazanes, robots de mediano y alto peligro que solo ***Nova***, el elegido, podría engañar en su empresa. Así pues, el objetivo es obtener las 6 llaves y desarmar cada uno de los 6 sectores, es decir, acabar con cada jefe controlado por el computador para restaurar el orden y, que así, la bonita existencia de la Colonia se perpetúe.

UN ARMA VANGUARDISTA DE NOMBRE "BOOMERANG"

Este juego está hecho por ***Natsume***, de todo corazón para ***Taito***, momento en que nos salta (probablemente) el título ***Shatterhand***, y es que a una compañía de este corte se le da muy bien recrear urbes robotizadas, cargadas de personajes y elementos de ese mismo orden, y claro, la atmósfera en sí, con un dejo visible de originalidad, en este caso con el boomerang (¡WOW!), que será el arma primaria de ***Nova***. No obstante esto, hay otra serie de items y armas que conviene comentar para estar en claro: ***Nova*** puede tener la suerte de hallar un escudo, y con él será revestido con un traje de robot para tener defensa y poder extras. Asimismo, podrá hallar potenciadores de boomerang para mayor alcance, o hasta una opción triple para mayor cantidad, y hasta una que le dará más poder a la mortal arma.

Por otro lado, hay también una granada (que se activa con el botón select) que hará estallar cuanta cosa exista en pantalla y, por último, hay también comida por ahí tirada (típico) que recobra barras de energía, también coleccionables para cuando uno tenga necesidad, detalle que le roba dificultad al juego, que de por sí no es muy complicado.

En cuanto a gráficos, para ser de los primeros intentos de ***Natsume***, el esfuerzo no pinta nada mal, aunque sobre la música no haya picos de emoción, y se quede solo en una ambientalización.

En cuanto al control hay buena respuesta, lo que es requerido (y se agradece) porque algunos sectores no son "lineales", sino escalables y/o en descenso, metiéndote por intersticios, y picándote la curiosidad para que hurges por aquí y allá, y donde el tiempo (casi seguro) será lo que comerá tus vidas.

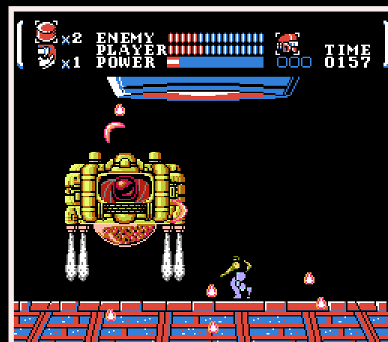
Hay cosas que parecen simples de un juego, tan simples que por inercia uno se empeña en buscarles el cablecito pelado, en este caso, ***Power Blade*** luce bien, y es así (no lo dudes), con un factor diversión aceptable, y con esa sensación de estar en la época del computador llamado **NES**, toda una tecnología de punta que, con su materia mágica, nos daba una pueril visión del futuro muy estimulante. Esta clase de utopía muy bien lo vale.



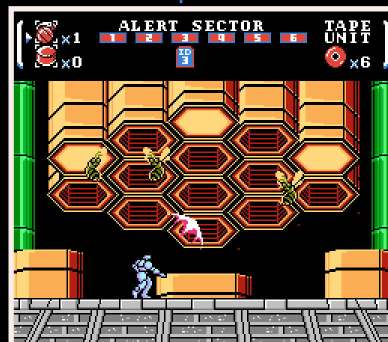
Saluden a su nuevo amo, humanos de limitada Ciencia



¿Cómo saber que no eres un spyware?



Literalmente, el firewall dará serios problemas



En el siglo XXII la apicultura ha tenido sus avances: descubrimos que abejas grandes dan más miel... y problemas

Adventure Island 3

Por: Tygrus

Bajo la lupa





Brujos, cerdos, berenjenas, la hambruna misma, y ahora esto: un ovni abductor de chicas isleñas para experimentos del tercer tipo, con Tina enmedio de la sopa. Es así como la tercera aventura del héroe de la “cachuchita” de abeja nos introduce a su hogareño archipiélago: con extraterrestres.

Primero lo primero: El huevo o el dinosaurio

“Islander”: quien no se acuerda del simpático gordito lanzador de primitivas hachas que iba en pos de rescatar a su nena de un hechicero; pero también quién no se acuerda de ese esquema de aventuras que para su segundo episodio copiaba un poquitín al fabuloso ***Super Mario Bros. 3***, con la inclusión de un mapa, variedad de personajes de apoyo (como los trajes lo eran para Mario), y otros factores que lo enriquecían en pos de horas y horas de diversión. Bueno, pues es así, con un planteamiento idem al antes citado juego de Mario, y con la práctica de **Adventure Island 2**, que **Hudson** nos ofrece el tercer capítulo de Master Higgins: ambicioso por la variedad que presenta tanto en niveles como en items, y con los famosos huevosaurios que a cualquiera envalentonan.

Como medio he explicado el juego (lo siento, pero ¡me gusta el preámbulo!), ahora sí vayamos aterrizando el decir: en **AI3** hay 8 islas vistas desde un mapa, la Aventura con más escenarios de esta saga: cavernas, bosques, desiertos, zonas de hielo, acuáticas, volcánicas, y hasta una pirámide, que con un maquetado plano o en superficie oblicua, con árboles para trepar o con azulísimos abismos para zambullirse, dan en todo momento reto bastante decente y apto para muchas edades.

Como en los juegos de aventuras, la meta es llegar al final de cada escenario, pero conservando uno de los detalles que lo hace único: la comida. Hay que comer todo lo que se aparezca por el camino para que a nuestro héroe no le de una inanición y pierda una vida.

Ahora hay algunos escenarios de agua que son jugados con una tabla de surf (¡Master Higgins se ha vuelto un experto del surf!), dejando atrás aquellos ratos suicidas de patineta entre nubes y el suntuoso mar, esquivando peces espada y pulpitos.

La gran noticia de **Adventure Island 3** es que ¡vuelven los dinosaurios!, y ahora la estrella es el Triceratops, un simpático Rino verde, experto en desatascarse de los arenales. El cuarteto restante (cada uno identificable por un palo de la baraja) está compuesto por los rechonchos dinosaurios rojo y azul de coletazos, el Plesiosaurio fotosensible audaz en el agua, y el elusivo Pterodáctilo que vuela por cortos períodos de tiempo.

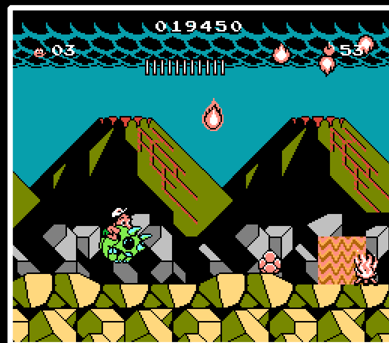
Hay un inventario, pues si se da el caso que llegas a las metas con armas o dinosaurios, en el inter podrás almacenarlos en tus huevos: hachas, dinosaurios ahí van a dar.

Los cuervos, los cerditos, los nautilus, las molestas rocas, los cráneos, las hogueras, la chapucera rana, el tanoki “FAMICOM”, y hasta la berenjena, están aguardándote para ponértelo difícil antes del Platillo. ¡Ahh!, casi olvido decir que también hay huevos secretos con regalos y hadas que invitan a meter la pata, y hasta con llaves que te conducirán a los niveles de bonus.

Objeto Vacilador No Incontrolable

Y bien, cuando se platica un juego hay dos parámetros que ayudan a definirlo en su mayoría: gráficos y sonido. En el primero, el colorido infantil, la luz suave proyectada por los escenarios (inclusive en las cavernas), y el detallado de personajes, dejarán satisfecho al video jugador, pues poseen calidad para alcanzar el calificativo aquel de atractivos. En cuanto a sonido, las melodías no son tan magistrales como las de la primera parte, pero entonan y dan sazón a la Aventura, con cierto grado de distendimiento y emoción en momentos culminantes. Los soniditos también llegan a ser querendones, manteniendo, en regla general, el copiado-pegado de aquellos de la segunda parte.

En **Adventure Island 3** no hay brujos de por medio, pero la magia blanca que proyecta no se puede negar.



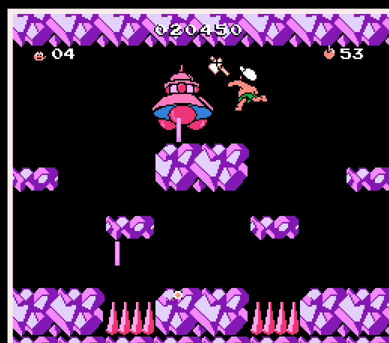
Vuelven los dinos, y ahora la estrella del show es el Triceratops



Los items y dinosaurios son objetos de colección



Master Higgins ha aprendido a bucear. Pero ni en las profundidades pierde la cachuchita



Checa el dato: a los OVNIS les gusta habitar las Islas

Thunderbirds



Bajo la lupa

Por: Tygrus



¿Qué tenemos por aquí?: por un lado este parece uno de esos *shooters* de popular nombre que no quiso quedarse fuera de los anales de la consola, por eso mismo: comprar su boleto en la historia. Y lo demás quién sabe. Pero por el otro extremo de la madeja, con todo y su boleto pagado para la foto del recuerdo, estamos aquí para revisar (con todo nivel de subjetividad) si merecía tal recordatorio. Antes bien aclaremos, ¿qué o quienes eran los **Thunderbirds**?...

Justicia como de Rayo

Había oído decir algo del largo brazo de la ley, pero eso de controlar la tormenta ¡ya son palabras mayores!, y es que ***The Thunderbirds*** está basado en un programa de marionetas de allá por el esplendoroso sesentero, con tooooooodo el tinte de las series "¡¿en serio pegaron?!". No creo que esta serie haya sido impopular (siento insistir en el punto de que a mí me sigue pareciendo un infructuoso intento comercial, con cero gramos de juicio), pero quizás los jovenazos la refieran más por el reciente remake de la cinta, como sea, dejemos lo *groovy* para otro día, y centrémonos mejor en algo claro para ya aterrizarlo: un *shoot `em up* a secas, y como tal, así lo valoraremos.

Compitiendo con ***La Liga de la Justicia***, los **Thunderbirds** son un equipo de osados jovencitos dueños de 5 super vehículos, con los que afrontan los incidentes del Orbe; un sujeto chaparrín los guía, les da ordenes, y les hace el almuerzo. Sucede que un científico loco esta dirigiendo un cinturón de asteroides hacia la Tierra (en la trama no existe el *Gran Colisionador de Hadrones* con qué ponerle un alto), y su demanda son estos vehículos ultra revolucionarios, o ya sabemos: baño de meteoros al amanecer del sexagésimo-primer-día.

Un nido de pájaros

El líder de los **Thunderbirds** ha trazado algunas rutas y puntos del conflicto, iniciando así el sabotaje al plan del malo. Esto es un *shooter* y, aunque los vehículos son distintos en su diseño, funcionalmente son iguales. Dicho de otro modo, no todos son "pájaros", por ejemplo hay uno similar a un barreno, el cual deberá ir abriendo camino en el subsuelo. Otro de ellos es un deslizador acuático, y de igual modo no podrá salirse de las márgenes del mar o tocar los arrecifes, etcétera.

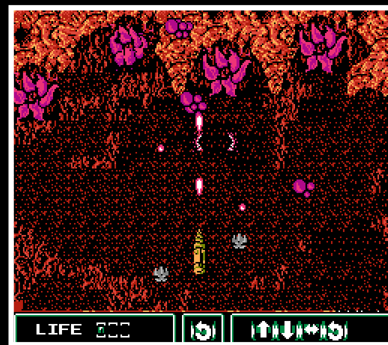
El control es sencillo: con el botón A disparas, y con el B giras la opción hacia arriba o abajo (abajo no es muy útil que digamos). En el juego solo hay 3 pertrechos: ***E***, que aumentará una línea de energía (inicias con 3), ***O***, que es la Opción, un mini cañón que se adhiere a la nave **Thunderbird**, y la ***L***, que sería el incremento al disparo o vulcan, para tener como máximo 3 disparos simultáneos.

Los niveles van desde viajes al corazón de volcanes, otras extrañas encrucijadas subterráneas, el mar, y el espacio mismo. Los enemigos son en su mayoría mutantes, como alacranes gigantes, plantas carnívoras, y cosas detectoras de calor que explotan en la nariz.

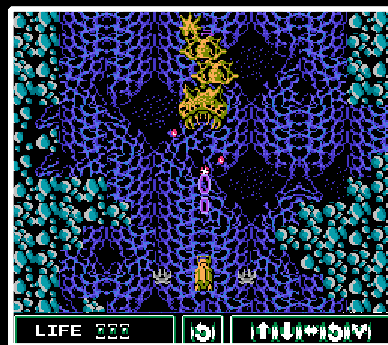
Sobre la música solo hay que imaginarse una sugestiva banda de guerra, mientras que de los gráficos yo le critico el tener algunos fondos muy parecidos en color a la nave (la vista no discierne fácilmente y se cansa), y sumemos a esa atenuante (y a otras que por espacio excluiré) que ciertos obstáculos se confunden con el escenario, y hasta que disparas (o pierdes una vida) distingues lo real de lo que solo es decorado. No pasa siempre (por suerte), pero no deja de ser inquietante.

El juego tiene una de las presentaciones más bonitas que recuerde del sistema, y quizás por eso engancha. El reto es bajo, y el interés menguado, realmente solo uno o dos niveles te dan poquito "laborio". Por momentos, los enemigos presentan un nerviosismo tal que genera constante parpadeo, cosa extraña, habiendo solo 1 o 2 de ellos en pantalla.

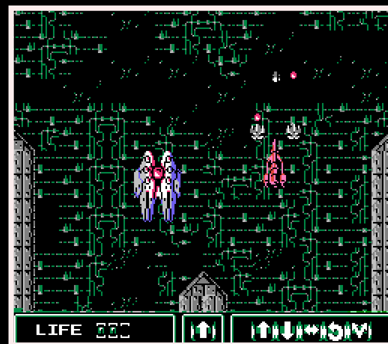
El juego promete mucha espectacularidad, pero solo se queda en eso: promesa, que culmina en parloteo del hombre que vemos en las intermitencias, *spoileando* los hechos, y dejándonos con ganas de ver estallidos y cosas así. Por explicarlo de algún modo: antes de los gráficos pixelados había marionetas, pero antes de la diversión había... ¡diversión!, punto donde **The Thunderbirds** no hace una buena escala. Habrá que usar el zapatófono para quejarse, o de plano cortar estos hilos.



En el mismo centro de la Tierra, alguien ha cultivado peligrosas fanerógamas



Seres así serán lo más espectacular que verás



No te vayas con la finta de esto que parece convincente

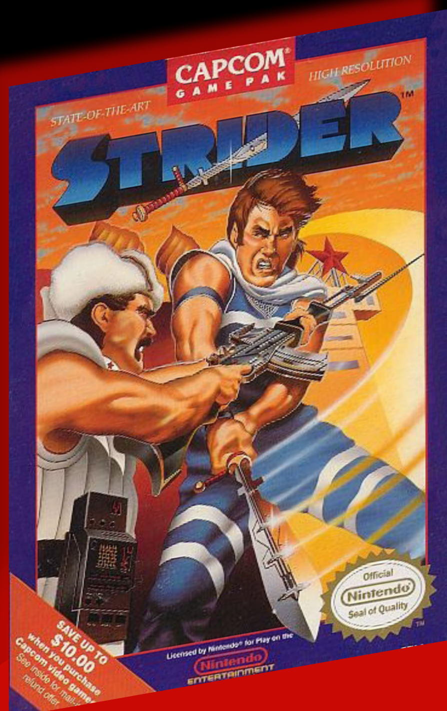


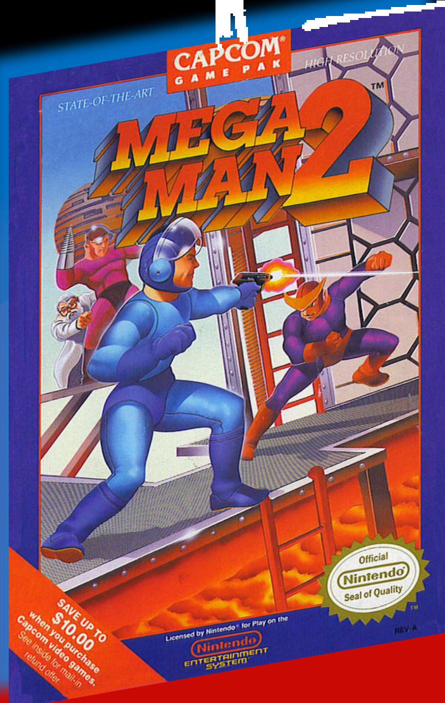
Thunderbirds... y yo que pensaba que eran los Niños Héroes de Chapultepec



PREPARATE PARA MUCHA

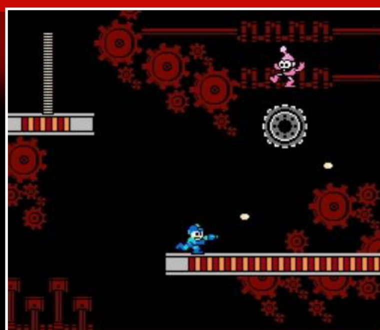
¡ACCION! RADICAL





Un nuevo equipo de ninjas irrumpe en tu **NES**, en el nuevo traslado Arcade de **Strider**. Grandes saltos, barridas, y un arsenal de primera estarán a tu alcance para que corras el velo del misterio que trae en jaque a los ***Striders***. Descubre de una vez por todas qué esta sucediendo, al calor de veloces espadas cortando el aire.

En **Megaman II**, el Dr. Willy ha escapado de su encarcelamiento, trayendo consigo 8 nuevas creaciones. Es hora de que el héroe de Monstruópolis ponga las cosas en claro, ayudado por los super artículos que el Dr. Light le irá facilitando, además de su capacidad de asimilar las armas de los nefarios Robot Masters.



¡Hiedras saltarinas! El Dr. Willy está de regreso con sus ¡8 nuevos Robot Masters!



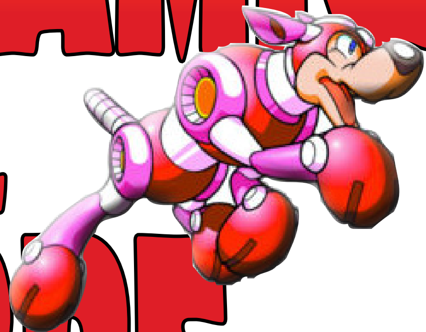
¡Toda la infiltración Ninja vívela solo con el ninja Strider!

CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

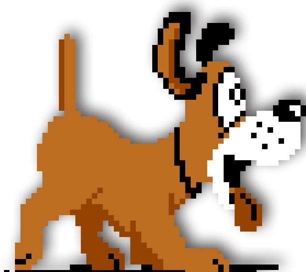
Reportaje Especial

EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE



Introducción

Se recordará que en ***MagazinNES No. 10*** hubo un **TOP** de Mascotas: pájaros, dragones, perros y cosas raras fueron partícipes de él. Y es que en un inicio pretendía hacer un espacio introductorio para dicho TOP, uno que preparara el terreno para ese singular TOP... pero no hubo éxito, o mejor dicho, el tiempo se vino encima, y al final se quedó como el resto de los TOP. Hoy, aún con la espina clavada de ese ayer, un lector (de nombre "Univo") recomendó una película de un perro de raza "Akita", y es de ahí donde se me ocurrió hacer algo de espacio para cerrar aquel paréntesis, por ser una historia basada en un hecho real.

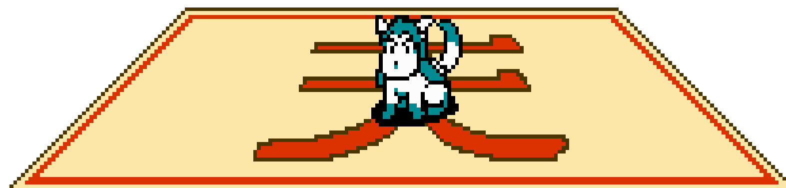


Así pues, el Reportaje de hoy parte de la historia de "Hachi", para luego ser complementada con misceláneos y detalles varios que tienen que ver con los mejores amigos del hombre.

Por último, decir que por muy difundida que haya sido la historia de ***Hachiko***, siempre merece la pena contarse una vez más, y que nadie se quede sin saberla. Y así, una vez...

Tygrus

La historia de Hachiko



Un perro de raza Akita



Existió alguna vez en Japón un perro de nombre "Hachiko", llamado así por ser el octavo de la camada ("Hachi" significa 8, un número muy significativo en la cultura Nipona). Hachiko era un perro de raza Akita, y por azares del destino, un perro huérfano; eso hasta que fue adoptado por un profesor de Universidad.

Todas las mañanas, Hachi acompañaba a su amo a la estación de trenes "Shibuya", donde el profesor tomaba el tren hacia la Universidad donde impartía clases, en tanto que Hachi volvía a casa. Por la tarde, Hachi regresaba a la estación a esperar a su amo, para juntos regresar a casa. Este ejercicio se repitió día tras día por algún tiempo, hasta que en una ocasión el Profesor no regresó: durante su estancia en la Universidad tuvo un percance severo (un paro cardíaco o cerebral, no se ha explicado claramente), y murió...



Foto de Hachiko

Hachi espero y espero, pero el Profesor no volvió. Hachiko se fue a casa, y al día siguiente ahí estaba, con sus cuartos traseros a entrada de la estación de trenes Shibuya, y a la hora en punto en que el profesor solía regresar, quizás ese día sí regresase.

Como se comprenderá, el Profesor no apareció, pero el perro nunca perdió la esperanza: días, semanas, meses, años, Hachi se plantó en la estación de trenes a la hora en que el tren regresaba, hubiese tormenta de nieve, o hiciese calor, siempre en espera de su amo.

Esto ganó la simpatía de la gente que frecuentaba la estación: no sabían gran cosa de los andares de Hachiko, pero lo alimentaban y de algún modo respetaban su designio, su devoción, y su lealtad. 10 años pasaron, y Hachiko no faltaba a la cita en la estación de trenes, ya viejo y desgastado, se mantuvo firme.

Esa espera llegó a su fin en 1935: Hachiko murió.

Segunda Guerra Mundial

Hachiko nació en 1923, siendo adoptado en 1924 por el Profesor Ueno, una amistad que duraría en vida un año. A la muerte de su amo, Hachi viviría 10 años más, aunque en 1934, con la fama de su historia, se le haría una estatua ahí mismo, en la estación de trenes Shibuya. Esta estatua sería destruida en tiempos de la segunda guerra mundial, aunque se restituiría en 1948.



Tablón descriptivo de Hachi, ubicado cerca del lugar donde nació

Una estatua no es gran cosa, si se le compara con el acontecer de algunos sucesos: luego de la segunda guerra mundial, y con la rendición de Japón a causa de las bombas atómicas, varias enfermedades se desencadenaron en la isla. Muchos de los perros Akita se tuvieron que sacrificar para evitar una propagación de enfermedades, algunos cuantos se salvaron gracias a que sus amos los llevaron a las montañas, para ahí continuar su crianza.

Hoy en día, el Akita es el perro emblemático de Japón, el misticismo en torno a él es tanto que se crean estatuillas para ofrecerlas a enfermos en símbolo de salud. Asimismo, son varios los sitios donde se pueden ver estatuas de estos perros (en especial en la Ciudad de Odate, prefectura de Akita, donde naciese Hachiko), todas ellas en memoria de esta raza de perros, y por supuesto, del buen amigo Hachiko.



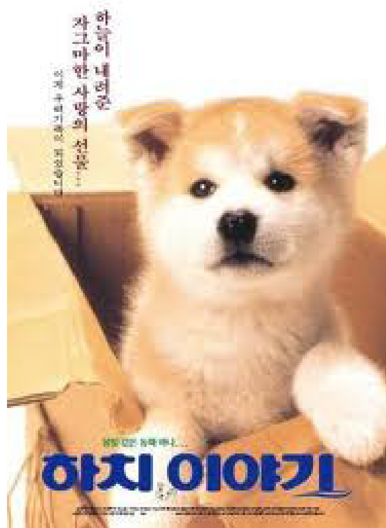
Estatua de Hachiko en la estación Shibuya

"Wan-wan Hachiko"

Gracias al sitio akita-hachimantai.com por las fotos y alguna de esta información.

Hachiko al séptimo Arte

La historia de Hachi ha sido llevada a la pantalla grande/chica en dos ocasiones.



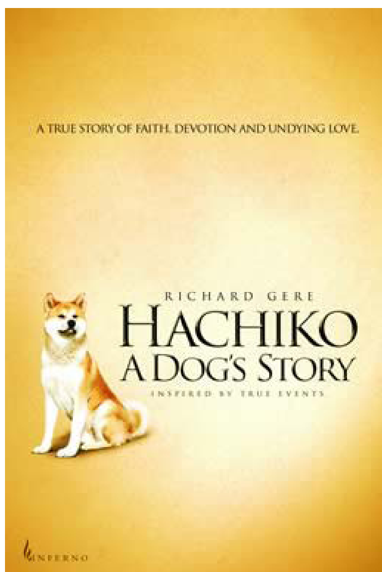
Hachiko Monogatari

De 1987, esta primera cinta sobre la historia de "Hachiko", relata el vínculo amistoso entre un perro y su amo, el cómo ambos comparten el paseo hacia la estación de trenes, y el cómo el perro lo aguarda cada tarde, hasta el desenlace que ya conocemos.

Mucha gente considera esta cinta superior a la versión Americana (moderna). Sea o no el caso, es seguro que disfrutarás, con el mismo sentimiento, la cinta desde su producción Nipona.

Hachiko (Siempre a tu lado)

Con año de lanzamiento 2009, este es un remake de la cinta japonesa del mismo nombre, pero con la coreografía al modo Hollywood, y con la actuación de Richard Gere.



La historia de Hachi es recontada, aunque ahora el buen profesor no es Japonés, sino que lo es uno de sus mejores amigos, quien le platica la naturaleza de los perros Akita, y le explica el modo tan particular en cómo fue que el perro lo eligió a él, y no a la inversa, aunque haya sido el Profesor quien lo encontrase perdido en la terminal de trenes.

En cualquier versión, prepárate para un rato de mucho moco, lágrima, y berrido.

El mejor amigo del hombre

Y bien, todo esto nos lleva a seguir dándole prestigio al mejor amigo del hombre, desde un pasatiempo que resulta igual de entrañable.



¿Un Akita en NES?... ¡por supuesto!

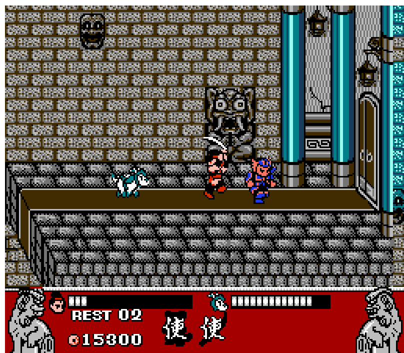




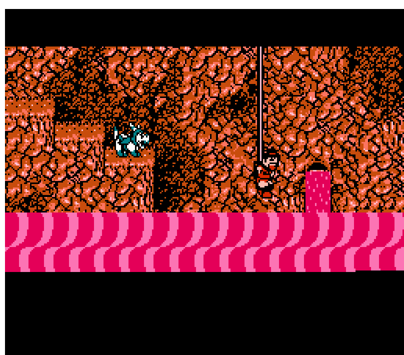
El pequeño canino de orejas piramidales, del juego "Musashi No Ken", es un Akita (y yo que creía que era un zorrillito, jé).

Con la base argumental del manga, el pequeño Musashi busca convertirse en un gran peleador de Kempo (como lo fueron sus padres), y para conseguirlo vivirá una serie de aventuras en plataformas acompañado de su mascota, un perro Akita que, como lo plantea el juego, debe mantenerse a su lado conforme Musashi marca el paso (el perro avanza por la parte baja de la pantalla), para finalmente participar en el torneo donde habrá de coronarse campeón de esta arte marcial.

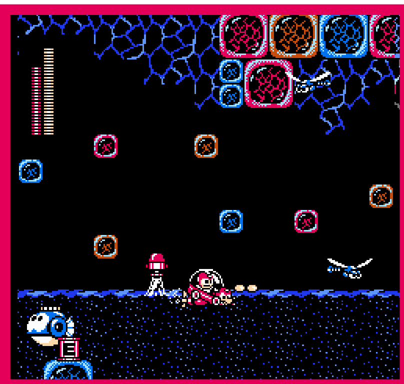
¿Cómo plasmar el carácter de un perro en un videojuego?... para mí está bien explicado en el juego Conquest of The Crystal Palace, donde Zaz, el perro de nuestro héroe, acude al llamado de su amo cuando este le silba, y sin chistar se lanzará ferozmente en contra de aquellos que busquen hacerle daño.



Nótese que en la pantalla de continuación es el mismo perrito quien ladra con angustia a su amo para que se libere de la imposible atadura que lo condena a la lava. No parece haber forma de liberarse, pero su instinto lo insta a no perder la esperanza por su querido maestro.



Se dice que el carácter de un perro es tan magnífico que todo lo soportaría... hasta tener un corazón biónico, como sucede con el fiel perro transformable Rush, creado por el por el Dr. Light para hacer compañía y ayudar a Megaman cuando las cosas se pongan feas.





¿Qué un perro también puede ser malo?... yo prefiero tomarlo por el lado de que son almas tan nobles como maleables, y así, sirviendo a amos impíos, les confieren a estos su bravura, para terminar siendo animales de ataque. Kelberos, el fiel perro guardián del infernal Jaquio, es asimismo un ejemplo de lealtad.

Los doberman de Narc son otro ejemplo del porqué el poderoso narcotraficante Mr. Big, tiene muy bien resguardada la espalda.



Lo dicho: los canes malvados son educados así por esos amos por quienes lo darían todo. Tres vidas, si así lo pidieran.

Bueno, pues este recorrido toca a su fin, espero que a tí también te haya gustado la historia de Hachiko, y esta breve intromisión de canes según el Sistema.

¡Hasta la próxima!



EL PERRO, EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE... Y DEL NESERO

EN PORTADA



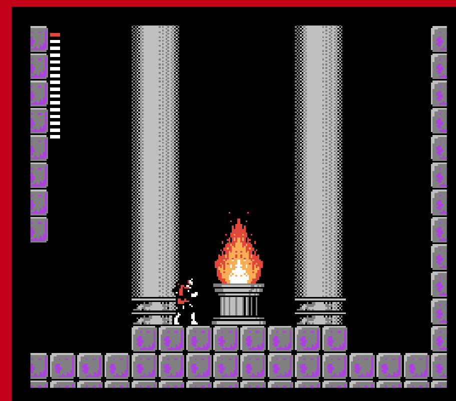
Castlevania II Simon's Quest™





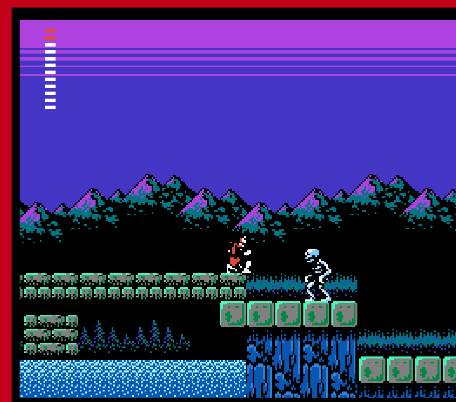
Una presentación de 8 mm

No pocas compañías osan hacer lo que ***Konami*** hizo con esta, una de sus piedras angulares. La secuela del sensacional ***Castlevania*** se nos presentó con un nuevo modelo, uno de búsqueda, pero enfatizando los elementos que contribuyeron a hacer de la saga ***Castlevania*** lo que es hoy en día: *legendaria*. Estos elementos contemplan un tendido gráfico de colores sumamente expresivos y contrastantes, sonidos serios que no rompen el esquema de horror que el juego pretende presentar (con la salvedad de esa insinuación aventurera que le toma la mano), y sobre todo la música que, como muchos sabrán, es categórica e impositiva en la medida que la semántica de este vocablo lo pueda imponer.



Ese dolor de miringo solo se quitará quemando los restos de Drácula

El propósito del video jugador es ayudar a Simon Belmont a hallar 5 de las reliquias de Drácula, esto a fin de romper la maldición que el mismo Drácula le amortajó al final de la primera aventura. Pero esta es una de las peripecias más difíciles que el video jugador recuerde para el sistema **NES**, no por el hecho del reto mismo, sino por la constante y a veces desesperanzante búsqueda que suele llegar a darse. Es menester decir que el juego sabe (en base a ese compromiso) reditar con premios y sorpresas igualmente palpables cuando se sabe o descubre la pista, eso sin tomar en cuenta las riquezas visuales y sonoras (esbozadas en el primer párrafo) con las que sabe atraer y engatuzar: elegantes y difícilmente criticables, de las que hay que subrayar el manejo del día y la noche que se despliega en toda Transilvania, sitio donde toma lugar la Aventura, sin pasar por alto la fulgurencia de las legiones de muertos, zombies, vampiros, y otros seres de ultratumba que sirven al Lord de la noche.



"WHAT A HORRIBLE NIGHT TO HAVE A CURSE"



El juego cuenta con ligeros toques de Rol adheridos a su plataforma de Aventuras, pero lo que a mí me salta a la vista es la libertad para moverse (que no se alterna con una vista cenital, común en los ***Role Playing Game***, donde repentinamente te atrapan los enemigos corrientes: una sensación que suele interrumpir el entusiasmo de la exploración y la libertad), junto a ese albedrío para tomar decisiones, e incluso por su facilidad para la comprensión de sus pocos accesorios (items y armas).

Mi devoción por el juego hace una pausa aquí, donde se termina el comentario de Portada, pero inicia la guía para el mismo.



Guia MagazinNES



Introducción



Pantalla principal

Castlevania: la saga de videojuegos de terror más elogiada del sistema ***NES***. Su nombre, que se deriva de los vocablos "Transilvania" y "Castillo" (del inglés "Castle"), tiene poco que hacer en esta segunda entrega, ambientada casi su totalidad en la mística ***Transilvania***, y no en el castillo que le da realce y mezcla.

Pero no por estar inmersos en videojuegos y su fondo ficcioso, se puede decir que este título (o la saga misma) tiene poco de interesante: desde su paso por el sistema ***NES***, gran parte de la información puesta en escena daba indicios claros de que sus producciones estaban cimentadas en el estudio de sitios de mucha prominencia, deidades, hechos históricos, leyendas, y otra serie de misceláneos del tema de los vampiros, y ¡mucha de esa investigación la verás reflejada en esta guía!

Y bien, con su cuestionable (y nunca antes visto) modo de juego basado en la búsqueda (que indiscutiblemente hace un requiebro a la "Aventura Plataformera" que la caracteriza en sus orígenes), hoy tienes a tu alcance este compendio.

Bienvenido a la ***Guía MagazinNES*** de...

Castlevania II: Simon´s Quest

FICHA TÉCNICA

Castlevania II -Simon´s Quest (U, E)
Castlevania II: The Acursed Seal (J)
Akumajou Dracula II: Noroi no Fuuin

Año: ***1987 (J), 1988 (U), 1990 (E)***

Género: Aventura-RPG / Terror

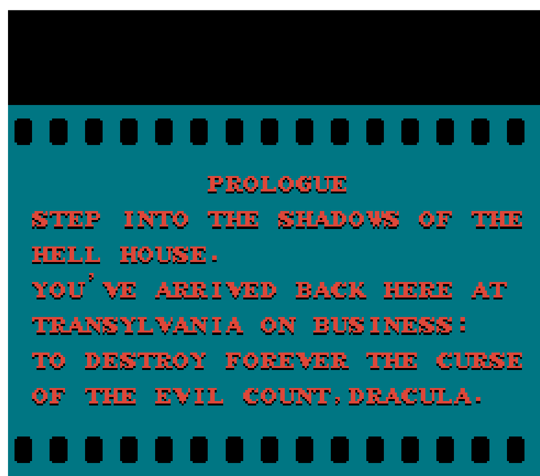
Produce: ***Konami***

Jugadores: ***1***

Calificación: ***8***

Autor: ***Tygrus***

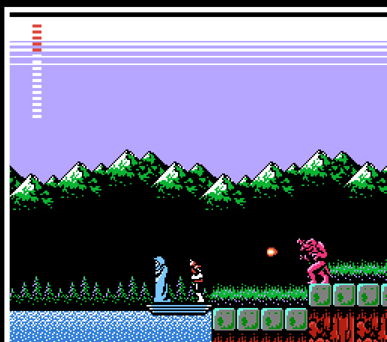




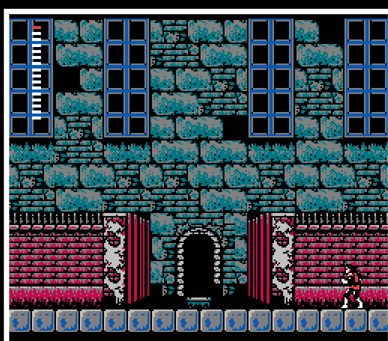
Capturas al azar



Los anuncios de los pue-blos: vitales para ubicarse



¿Listo para un paseo por el Río de la Muerte?



Hemos llegado a una misteriosa Mansión



Los pantanos de Transilva-nia son muy venenosos



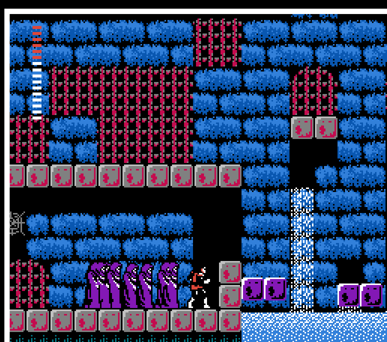
La pantalla del *password* siempre muy bien cuidada



La Iglesia es el sitio del eterno descanso



"What a horrible night to have a curse"



Una extraña peregrinación de gitanos

INDICE

"Castlevania II: Simon´s Quest, fue el mejor juego a jugar en 1989"

- IGN

Justificación

Este es para mí el mejor **Castlevania** de ***NES***, aunque no solo por eso quise incluirlo en este ejemplar: este es el número 13 de ***MagazinNES***.

Asimismo, cuestiones de otra índole me conminan a que justifique esta guía:

Me he valido de páginas como ***Castlevania Dungeon*** (en algún lado cito las fuentes de información), de donde he extraído sobre todo información de algunos nombres y sus significados, pero también he recurrido a la investigación menos focalizada, de donde he obtenido cosas interesantes que aquí hallarás. He agregado información exclusiva que otros sitios de guías, videojuegos, estrategias, sagas, y aún centrados en ***Castlevania***, han pasado por alto (como el manejo del reloj), con el deseo siempre presente de aportar algo a este que fue por muchos años mi juego favorito de **NES**, no se digan algunos glitches igualmente nunca antes publicados.



"Soshite senritsu no yoru ga otozureta"

"Y así, el horror de la noche ha llegado"

Otra de las razones es porque hay muchos errores y cambios de nombres incluso dentro del mismo juego, lo que a veces nos lleva a confusiones, las que por supuesto iré aclarando según tenga oportunidad, pues no era el propósito del juego causar tales enredos, en razón a que su traducción del Japonés fue lo que ocasiono tales confusiones, que hoy se relatan entre divertidas anécdotas.

El inconveniente y extraño atasco del menú del juego es otro punto importante y poco explicado, y por detalles simples como ese (pero que ocasionan forcejeo por no saber usarlo), es que he querido seguir adelante en la elaboración de esta guía.

Es increíble que teniendo un factor clave, como lo es el día y la noche, estos no sean explicados adecuadamente, o que en varios sitios y guías lo expliquen como es en la vida real: esto es un video juego, donde los parámetros son otros.

Ya antepuesto el pretexto, siéntete bienvenid@ a este recorrido, que espero sirva para que tú también te enamores de este juego, que si bien no es el orgullo de ***Konami***, sí que es un buen título de NES al que no deberías perderle la pista, pues con todos los pormenores que verás a continuación es casi seguro que le perderás el miedo a esta, la cuestionable secuela, y disfrutarás de un título con mucha especulación y detracción, pero interesante en la vida de la consola.

TRANSILVANIA













Castlevania: La cuestionable secuela

Castlevania II, subtitulado como "**Simon´s Quest**" (la búsqueda de Simon), fue el segundo juego de la saga de *caza-vampiros* para **NES**. Hecho en primera instancia para el mercado Japonés en formato "disco" para el ***Famicom Disk System*** en 1987, llegaría un año después a América (Diciembre de 1988), y 3 años más tarde a Europa. La demora lo valió, pues se corrigió y aumento el apartado sonoro del juego original, que ya de por sí era loable, aunque la secuela siguiese siendo cuestionable por el cambio de género (semi-RPG).



Con este antecedente del juego, al que no hay que escamotearle su vértebra de terror (ni tampoco restarle los elementos de Aventura que caracterizan a un ***Castlevania***), tenemos uno de los títulos más polémicos del sistema. Algunos lo consideran malo por el hecho de que no da pistas claras ni tan "lógicas" como el esquema de aquel 1987 lo hubiese demandado (eran videojuegos, no el ***Código Da Vinci***), además de que, teniendo el antecedente de la primera parte (avance semi-lineal e intuitivo), perdía agilidad y atractivo por esa sola comparativa.

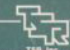
Quien hubo de desafiarlo e intentó comprenderlo/interpretarlo (con todos estos desfasamientos de "lógica") encontró aquí una de las cúspides de la saga, enriquecida por sus ambientes, su libertad para la búsqueda, y lo más notable: una música que te sumerge en la propuesta, dando en relieve una joya invaluable, un **Castlevania** lo suficientemente propositivo para no perder legitimidad. El sitio **IGN**, por ejemplo, lo menciona como el mejor juego de 1989.

Si hay que coincidir en algo es en que las vicisitudes del juego se dejan sentir desde el instante mismo en que iniciamos: no hay un contador de tiempo que nos presione, y sí toda la libertad de movimiento para ir hacia izquierda o derecha del escenario, en un pueblo con tres pantallas en vertical. Hay libertad, un elemento que en las plataformas es poco común, pero sea que vayas hacia donde sale el sol o hacia la dirección contraria, siempre te encontrarás con alguien a quien enfrentar o algo por hacer, tienes albedrío para subir, bajar, entrar, hablar, atacar… un poco de lo que los juegos de ROL llaman "meterse al personaje", aunque sin tener que empezar la odisea desde cero (en el juego hasta las sanguijuelas-una-neurona saben su papel y cómo desempeñarlo, sin andarse con preguntas), y eso es importante para algunos como yo, pues no hay que ir explicándole a medio mundo "soy Simon Belmont, cazador de vampiros, busco a Drácula, bla, bla, bla .." aquí los negocios y relaciones se dan sin preámbulos.

Y bien, si **Castlevania II** es un título que sobre entiende la personalidad y el linaje de los Belmont tanto como las intermisiones y ardides entre los personajes ahí inmersos, es hora de que vayamos a otro apartado, uno donde sigamos siendo exploradores de todas las riquezas que este segundo capítulo ofrece.

¿SABIAS QUÉ...?





Se ha llegado a creer que el arte de **Castlevania II** está basado en esta foto perteneciente a "***16: Ravenloft"***, de la serie "Expedición al Castillo Ravenloft" de ***Calabozos y Dragones*** (o ***Dragones y Mazmorras***).



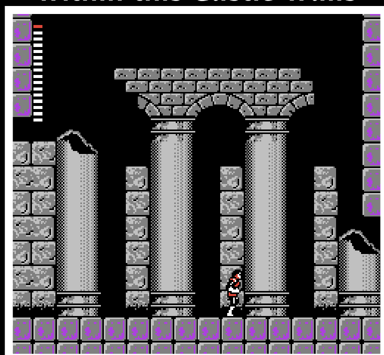
"Akumu no you na, yoru ga aketa"

"Como en una pesadilla, la noche acaece cuando llega el alba"

Música

Algo que hace grande a ***Castlevania II*** es su música. Paul "Wallace" Esch, un conocedor de ella, nos cuenta que las melodías en ***NES*** eran compuestas en 4/4 tiempos (4 golpes en un intervalo de nota), pero aquí comenzamos a tener 3/4 y 6/8, lo que es considerado una ruptura en la tradición musical del videojuego, lo que (además de quedar bien adaptadas a los escenarios) las vuelve imponentes y seductoras ¿no lo crees?. También hay que decir que en este juego fulgura una de las mejores (quizás la mejor) melodías de la saga: ***Bloody Tears***, ambientada en la música barroca del siglo XVIII. Algo como un nuevo ciclo musical para el sistema, con estudio y estilo, se había iniciado. Conozcamos las 9 melodías maestras de ***Kenichi Matsubara***, quien también sorprende por su buen estilo en juegos como ***Snake´s Revenge***, ***Penguin Adventure, Castlevania III,*** o ***Crisis Force.***

"Within this Castle Walls"



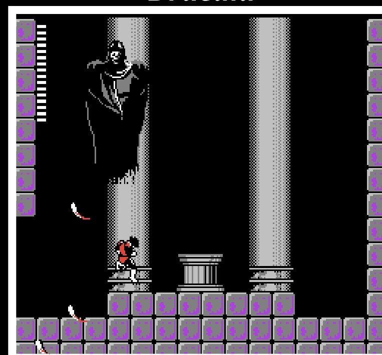
Castlevania

"Bloody Tears"



Alrededores de Transilvania

"Dracula"



Batalla contra Drácula

"Requiem"



Al finalizar el juego

"Game Over"



Al perder

"Dwelling of Doom"



Mansiones

"Monster Dance"



Al caer la noche

"Message of Darkness"



Password

"The silence of Daylight"



Pueblos

Aportaciones de Castlevania II a la Saga

Este es un pequeño listado de las innovaciones que **Castlevania II** impuso en el legado:



† † † *Un formato de búsqueda*, que no es RPG propiamente, pero que se basa en la exploración para el cumplimiento de objetivos, entre los que están el aumentar los indicadores del héroe (dícese experiencia, por citar uno).

† † † *Noche y Día*: Castlevania no es lo mismo sin hacer un reflejo del entorno, sin mostrar al video jugador que hay un yin y un yang, un día y una noche, un sol que alimenta la energía positiva y bondadosa, y una luna que da fuerza a los espíritus malignos que se guarecen en la noche: "Oh no!, se ha hecho de noche!". Tengo la ligera sospecha de que esta característica sirvió para juegos como Drácula, o las secuelas de Zelda.

† † † *Transilvania*: Ya impuesto el filamento, y claramente resonando en la mente del jugador que Castlevania era la mera referencia a Drácula por el hecho de citar Transilvania, aquí tenemos el primer recorrido por la Región del chupa sangre más famoso del mundo.

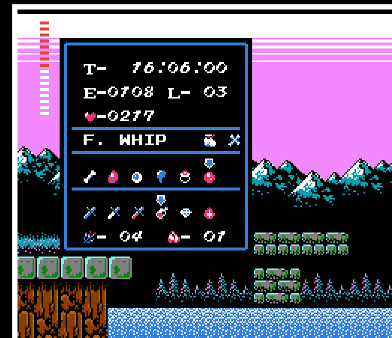
† † † *Mansiones*: Yendo más allá del concepto del Castillo de Drácula (y su increíble destrucción y renacimiento en segundos por alguna fuerza oscura), se agregaron Mansiones, sitios no tan notables como el castillo, pero que definitivamente fortalecieron el concepto de lo que es Castlevania.

† † † *Password*: Al ser un juego de aventuras, y las baterías no ser tan populares en estos días, este fue el primer Castlevania con un Password, por así ameritarlo.

† † † *Látigo de Fuego*: olvidando por un momento que existe un arma legendaria llamada "Vampire Killer", el "lucero de la mañana" (otro poderoso látigo) puede romper la maldición que apena a una gitana, quien en recompensa infundirá a este látigo con llamas. Aquí nace el fabuloso látigo de fuego.



† † † *Bloody Tears*: una de las mejores melodías de Castlevania se llama "Bloody Tears". Como en estos días no se permitía mostrar sangre, aquí tenemos solo una referencia a esta melodía: en una de las mansiones una expresiva máscara gigante que ríe, llora sangre ácida al mismo tiempo. La melodía ha sido remasterizada en varias ocasiones para varias entregas de Castlevania, incluyendo Super Castlevania IV para Super Nintendo, catalogado por una mayoría como el juego con la mejor música del sistema.



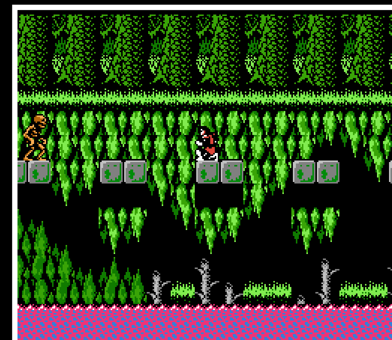
Items, armas, e indicadores son parte de CV2



Primer Castlevania con password



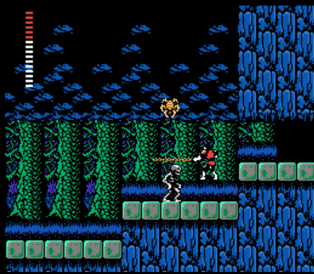
Durante la noche, las fuerzas del mal se fortalecen



Castlevania 2 te lleva más allá del Castillo de Drácula

Puntos Fuertes

He aquí algunas razones por las cuales **Castlevania II** es tan bueno como la primera y tercera parte.



† † † Las 9 melodías del juego son todas ellas sublimes. Tú sabes lo importante que es la música en un juego, y aquí no hay queja alguna.

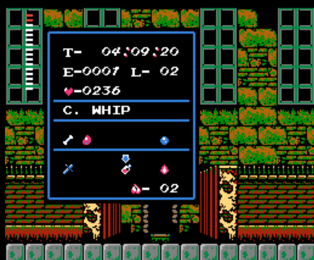
† † † Amplio tendido de las mansiones. Comparándolo con el primer **Castlevania**, aquí no tenemos bloques de acción (o cuartos del castillo) conectados por decenas de puertas entre ellos, lo que entrecorta la impresión de enormidad. Aquí las Mansiones se escalan y descienden sin tiempos de transición, manteniendo la sensación de vastedad.



† † † Gráficos. Poca gente habla de los gráficos de **Castlevania II**, los cuales además de estar cuidados, estéticamente hablando, presentan colores muy agradables a la vista, mírese por ejemplo la pantalla del password para entender cómo se conjuntan los tintes y tonos, así como ese espléndido detalle de no mostrar ni techo ni piso, sino hacer una simple sugerencia de una iglesia, la cual juega asombrosamente con la mente. La música, los sonidos, y los caracteres, coagulan magistralmente la foto.

† † † El entorno es también una osadía, pues mientras que en el primer **Castlevania** avanzábamos por almenas, corredores, balcones, y la famosa Torre del Reloj, aquí tenemos escenarios con más horizonte: cementerios, pueblos sin murallas, lagos (aunque estos parecen piscinas más bien), ¡hermosos pero tétricos bosques!, y las resaltables Mansiones que, como he citado, resultan impresionantes por tener varias pantallas en horizontal y vertical.

† † † Los cielos de castlevania no cuentan con degradados, pero se les hizo un intercalado con rayas horizontales, simulando resplandores, junto a efectos de luz y sombra de los objetos en proximidad, todo ello confiriendo un terminado muy lujoso y que, palabra, se ve bien, más por el hecho de que supieron usar los colores mortuorios por excelencia: prusia, púrpura, ocre, y escarlata, así como el salpicadero de pixeles negros que dan detalle "granulado" a estos cuadros, para un realismo de videojuego de **NES** en su cúspide. No se olvide que cada escenario exterior está doblemente decorado: uno para el día, y otro para la noche, y en ambos ambientes los colores presentan armonía cromática.



† † † Es cierto que Castlevania III también cuenta con un password, pero cuando este juego llegó al mercado, tener esa posibilidad de "guardado" de items, fue uno de los pros para jugarlo.

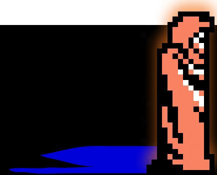
REPLAY VALUE

Luego de que termines el juego es muy probable que sientas una gran satisfacción, pero nada más, pues lamentablemente el rejuego es muy bajo. Yo lo sigo jugando por sus bonitos gráficos, de hecho hay lugares donde me espero a que se haga de noche o de día solo para ver cómo cambian los colores del paisaje. La música, desde luego, es también un sedante y expresión de un arte que no es aburrido, algo muy reconfortante por el cual merece ser rejugado. Pese a la aventura del juego, considero que el rejuego es bajo también porque a la aventura le faltaron jefes, así como explicaciones básicas de cómo funcionan los items, los contadores, y en sí la estructura del juego, y ya con eso en su ofrecimiento (por ejemplo, que en el manual nos lo dijesen) mejor hubiese sido que nos dejasen otro tipo de exploración, y con más jefes. Ese es el punto flaco de Castlevania II.



Comparto el temor de muchos por la palabra "experiencia" asociada a un juego de búsqueda o del tipo RPG, pero aquí me da gusto informar que no es necesario detenerse por largos periodos de tiempo para aumentar este indicador, en el juego cuando mucho bastará pararse 10 minutos eliminando zombies para que se tenga lo suficiente, el resto se va amoldando al ritmo del juego.

¿Ya dije que el juego está incompleto?... eso mejor leámoslo en las curiosidades.



Marco Histórico

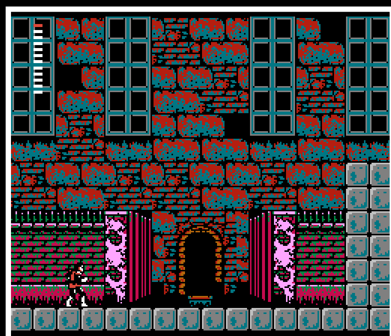


El juego está basado en una Transilvania de finales del siglo XVII (1698). Históricamente, en esos tiempos hubo múltiples revueltas territoriales, siendo una de las principales la "Guerra Austro Otomana", consumada por dos facciones: "Los Turcos" y "La Santa Liga de 1684"; de esta última formaba parte la Monarquía Habsburg, una de las más notables de la Europa de ese siglo.

Por suerte (o Providencia) en 1699 se hace el tratado de Karlowitz, que daba fin a esta guerra (1683-1697). En este acuerdo, los Turcos (Otomanos) cedían a la Monarquía Habsburg (que con el andar del tiempo se haría la Monarquía más poderosa del centro de Europa) el territorio Húngaro que poseían, Transilvania entre él.

Mansionvania





En los dientes de la Mansión Rover

Lo importante de este hecho es que en 1698 (año en el que históricamente se sitúa **Castlevania II**) es un año encapsulado en la historia de Transilvania (nótese por las fechas arriba asentadas), un año de transiciones políticas (y de ese orden) poco especificadas. Quizás es por eso que ***Konami*** se valió de este año oscuro en la historia "real" para ahí colocar el "Renacimiento" del Conde Drácula de **Castlevania II**, cuya historia leerás más adelante.

Dispersas entre los caminos que connotan Transilvania, se hallan algunas construcciones de gran renombre (el castillo mismo de Drácula es el más popular, no obstante que las Mansiones de este orbe sean de igual o mayor misterio), no dudemos que algunas casonas hayan pertenecido a miembros eclesiásticos de la "Santa Liga de 1684".

El escenario principal (y por excelencia) de la saga **Castlevania** es el castillo. Sin embargo, en esta segunda entrega se hizo el intento de explotar las inmediaciones de Transilvania, y la prueba esta en que el castillo de Drácula es nada más y nada menos que un conjunto de ruinas, con un altar en sus entrañas. Pero como el castillo fue poco prominente, hubo un detalle que los programadores quisieron resaltar, aún incluso sobre los espléndidos corredores, cementerios, y estigias de Transilvania: las Mansiones.

En la Rumania de hoy, hay viejos castillos en camino a Transilvania, así también casonas lujosas y/o Mansiones, incluso Abadías, algo que en lo particular yo agradezco para este juego, el cual viene provisto con 5 Mansiones, cada una de ellas bien explotadas, pese a que carezcan de muebles y decorados afines, y luzcan más como calabozos y centros de tortura.

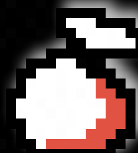
Estas son algunas de ellas:





~ Castillo de Bran ~

En la frontera de Transilvania y Valaquia se encuentra este Castillo-Mansion: el Castillo de Vlad III... Drácula. El nombre rememora a la Mansión de la Muerte en Castlevania II: Mansión Brahm´s.





~ Castillo de Râsnov en Cetatuia~

No lejos del Castillo Bran se encuentra el castillo de Rasnov, en una devastada citadel de nombre Cetatuia (observa el cristo en uno de los muros). 4 Grandes enormes bastiones como pilares dan soporte a este lugar.

Este sitio sirvió de fortaleza en contra de los Turcos, hasta que los cañones fueron más potentes que sus muros, momento en que se decide abandonarlo, quedando solo como un intento de prisión.

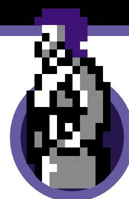
Cuenta la leyenda que un día el agua escaseó, y 2 hombres fueron obligados a cavar un pozo para obtenerla. Hoy en día, este pozo "de los deseos" es uno de sus atractivos.

Sí, yo también pensé en la Mansión Berkeley de Castlevania II.



~ Pueblo de Cetatea Rasnov~

La mejor temporada para visitar estos castillos es en abril-mayo, preferentemente la noche entre el 30 de abril y el 1˚ de mayo, día en que los beatos celebramos la "Walpurgisnacht". Se dice que en esa noche se les permite a los espíritus (malos y buenos) vagar por la Tierra libremente.





~ Fortaleza de Fagaras ~

No muy lejos de Brasov, se encuentra otro punto de refugio y defensa, un pequeño pueblo de nombre Fagaras.

La razón de ser de estos sitios, allá por el siglo XV, era dar cobijo y defender a los lugareños de los Turcos.

En Castlevania II, la Mansión Laruba tiene un asentamiento de este tipo, en los márgenes del Lago Yuba.



~ Peles Sinai Judetu Prahova ~

Otra casona estilo castillo, es la de Peles. También es de las construcciones más jóvenes, y considerada ya un sitio histórico.

Enclavada en los Cárpatos, conecta Transilvania con Wallachia,

Este es el castillo más lujoso de Europa, con estatuas en sus jardines, pinturas en su interior así como murales, armaduras, gobelinos, y otra serie de ornamentos reales.

Nótese que sin llegar a ser castillo, son Casonas como esta de suma impresión, detalle que quizás los creadores de Castlevania II quisieron resaltar, en lugar del Castillo.



Historia del juego

Esta historia corresponde a un documento yacido en la biblioteca de los Belmont, concerniente a "Castlevania, la saga". La historia de este juego (contada en el manual) es en realidad más breve que la que encontrarás a continuación, y aunque en el manual de la versión japonesa se dan mayores detalles, esa historia sigue siendo breve. Esa es la razón por la cual he traducido de Castlevania Dungeon lo relativo a este episodio, para así tener el antecedente presente, y los detalles históricos del juego bien establecidos.



"Luego de derrotar al Conde Drácula en lo alto de Castlevania, Simon Belmont regresó a su vida normal. Pero el heroísmo tiene su precio: 2 años después este comenzó a enfermar, pues las heridas sufridas en la batalla con el mismo Drácula (un dolor de espalda incluido) no se curaban, y no solo eso, pues la angustia comenzó a roer su alma; era cuestión de tiempo para sucumbir al dolor y a la desesperación. Mas inquietante aún era el hecho de que a pesar de que Drácula había sido aniquilado, sus huestes seguían asolando a la pacífica gente de Transilvania, quien se veía forzada a por las noches guardarse en casa, en vista de que grupos de zombies marchaban libremente por las calles. Nadie comprendía por qué el mal seguía en derredor, ya que concebían al amo de la noche, Lord Drácula, eliminado; amén decir que esta manifestación del mal contaminaba día a día los corazones de esta gente, haciéndolos mezquinos y desconfiados, y de una naturaleza pérfida"



"Todo ello pesaba en Simon como una lápida, cayendo un día severamente deprimido. Una noche, una joven doncella se le apareció en sus sueños, diciéndole que su dolor era producto de la maldición que Drácula había puesto en él (al final del primer ***Castlevania***). Para romper el maleficio, Simon debería darse a la tarea de recuperar 5 símbolos de Drácula, 5 de sus reliquias esparcidas por Transilvania, que sus súbditos habían guardado celosamente en 5 Mansiones, y que eran las que les otorgaban un mínimo poder por las noches, en espera de la resurrección de su amo: la costilla, el corazón, el globo ocular, la uña, y el anillo. Debía recuperar estos tesoros, y llevarlos a las ruinas de Castlevania, para ahí incinerarlos y de ese modo bloquear el maleficio, aunque la misma doncella no pudiese asegurarle que eso pondría fin a la existencia del señor de la noche"

"Antes de que el sueño culminara, la doncella agregó: "si tienes el valor de arriesgar tu vida, entonces encontrarás la fuerza para vencer", sellando estas palabras como si de una profecía se tratase. Y así, desapareció sin que jamás se le volviese a ver"

"A la mañana siguiente, Simón tomó su látigo, y solo con él se dispuso a cumplir lo que en sueños se le había revelado"

"Se dice que dos años atrás, Drácula había previsto su muerte a manos del joven Belmont, por lo que ordenó a sus súbditos mantenerlo a salvo hasta el siguiente despertar (no se sabe cuánto tiempo pretendía permanecer en ese estado de éxtasis, aunque se calcula que 100 años), para lo cual debían recuperar y esconder sus restos en 5 Mansiones. Las Mansiones elegidas fueron: Berkeley, Rover, Laruba, Bodley y Brahm´s, y sus súbditos, desde luego, las guarecerían aún a costa de su misma existencia, fuese para alejar a los visitantes, o para hacer frente a las fuerzas del bien, los Belmont principalmente"

Así inicia la búsqueda de Simon por estas 5 joyas, en **Castlevania II**.



¿SABIAS QUÉ...?



Durante el trágico terremoto de Hanshin, Japón, en enero de 1995, el arte original de Castlevania 2 se perdió.

Así que si tu atesoras uno de estos panfletos, no dudes que tienes en tus manos un artículo de auténtica colección.

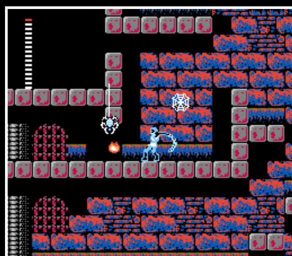
Blog



Llevando algo de violencia a un Pueblo pacífico



El ejemplo gráfico: elemental para un Diario



Las anécdotas son parte integral de este Diario



Dentro del Blog **MagazinNES** podrás encontrar un diario del juego, que relata, en 2 entradas, el recorrido de 7 días (días según el juego) para terminarlo. No he empezado desde cero, pues sabía las claves del mismo desde algunos años atrás, pero para su elaboración he optado por un trayecto no planeado, y preferido hacer uso de los recursos del título (corazones, items, armas, etcétera) antes que guardar todo para "después". Eso ha suscitado algunas situaciones curiosas, divertidas, y por supuesto: frustrantes.

Todo el recorrido de estos 7 días lo puedes leer en el Blog:

DIARIOS DE CASTLEVANIA, ENTRADA 1

http://magazinnes.blogspot.com/2010/04/diaros-de-castlevania-entrada-1-la.html

Esta primera entrada explora los primeros 3 días del juego. Tenía por objetivo no perder vidas, pero las cosas no siempre resultan como se planean. También me di a la tarea de gastar, gastar, y gastar, y bajo esa premisa aún el juego funciona bien, y va dando cosas de qué hablar.

DIARIOS DE CASTLEVANIA, ENTRADA 2

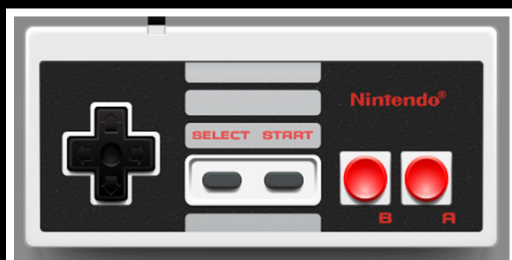
http://magazinnes.blogspot.com/2010/04/diarios-de-castlevania-entrada-2.html

Esta segunda entrada explora los 4 días restantes, donde por fin vemos el final del juego, no sin antes pasar por una que dos trampas por querer ir todo a prisa, y no se diga las vidas que seguí perdiendo por ir de explorador, pero eso sí, pude comprobar que no hay que ser un video jugador administrador de bienes para encontrarle interés al juego: nociones básicas son todo lo que se necesita para disfrutar del tesoro guardado de **Castlevania II**.

Guía



Controles



START.- Iniciar juego / Menú

SELECT.- Pausar el juego

BOTÓN A.- Salto

BOTÓN B.- Latigazo / Hablar con la gente estando cerca de ella / Leer los mensajes de los pueblos

CRUZ DIRECCIONAL:
- ***Izquierda / Derecha***: Te mueves en esas direcciones
- ***Arriba***: Junto con el botón de ataque usas el arma secundaria
- ***Abajo***: Bajas escaleras / Te agachas

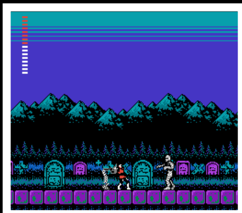
6 Escenarios encantados

En Transilvania hay 6 secciones Mefistofélicas clave para ganar experiencia y completar la búsqueda. El Barquero, que no es propiamente un escenario, es el conducto por el cual te conectarás a otras secciones de Transilvania, por tanto, él es (por decirlo de algún modo) el "escenario Warp". Veamos a detalle estas 6 secciones, que no serían las únicas, más son las que ***Konami*** indica como fundamentales del título.



Bosques del mal

Estos son los sitios preferidos por los secuaces de Drácula. Muchos poblados están rodeados de Bosques, siendo los más conocidos los de Veros, Denis, Aljiba. Simon deberá atravesar estos Bosques para llegar a las Mansiones. No todo es tan malo, si tomamos en cuenta que en estos sitios habrá más acción para sumar corazones y experiencia.



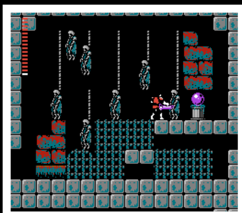
Cementerios

Los cementerios no podían faltar en una región como la de Transilvania, y es que ahí los espíritus se reúnen para buscar descanso... o para no darlo. Pese al peligro, se dice que son sitios donde las energías se connotan, por lo que algunos gitanos gustan de ocultarse ahí; descubrirlos podría darnos algunos premios.



Iglesias

No todo en Transilvania está maldito. La Iglesia, por ejemplo, es un sitio forzado a visitar en aquellos pueblos donde las haya, porque el Padre es el único personaje que podrá curar las heridas de Simon. Ve de día, que no hay posada para sonámbulos.



Mansiones

Hay 5 Mansiones esparcidas por los condados de Transilvania, donde yacen las 5 reliquias de Drácula. Mansión Berkeley, Rover, Laruba, Bodley, y Brahm´s se encuentran guarecidas por los esqueletos, armaduras, gárgolas, y hasta por la propia Muerte, para proteger los tesoros del señor de la noche.



Puente sobre el Río de la Muerte

Una de las experiencias más terribles es cruzar el puente del Río de la Muerte: maléficas y fantásticas criaturas marinas (los Mermen) atajan el paso de los visitantes. Desde que ***Castlevania*** (el castillo del Conde) quedó sepultado y en una isla, uno de estos puentes es el único camino transitado para acceder. Santíguate, y cruza el puente.



El Barquero

El personaje más misterioso de Transilvania es el Barquero, quien cruzará a los visitantes por el Río de la Muerte. ¿A dónde ir?... solo él conoce estas aguas como la palma de su mano, y podrá leer en tu corazón y en tu pensamiento libremente, sabiendo perfectamente a donde llevarte. Siempre es bueno tener algo que ofrecerle, pues hasta un maquiavélico e inmortal ser como este de algo tiene que... ¿vivir?.

Los 7 pueblos

Pueblo de Jova

Nombre Japonés: ***Yoba no machi***
Items para comprar: ***Látigo "Thorn Whip", Holy Water, Cristal blanco***

Este es el pueblo donde iniciamos el juego. Hacia el este llegamos al Bosque de Jova (Jova Woods), custodiado por hombres lobo y esqueletos. Más al este conecta con el puente sur (south bridge), para seguir con un tramo de los bosques Veros (Veros Woods). Tomando el camino superior llegamos a la Mansión Berkeley, y por el inferior llegamos al Pueblo de Veros. Siempre yendo hacia el Este.



Hacia el Oeste llegamos a Belasco Marsh, un pantano venenoso donde habitan los hombres de barro. Luego de este lago envenenado llegamos al Río de la Muerte (Dead River). Este es un pueblo amigable, nótese que compramos 3 items importantísimos para el juego.

No olvides que las actividades cotidianas de los pueblos se llevan a cabo durante el día. De noche, los zombies y (en algunos Pueblos) los cuervos se darán cita para espantar a las buenas personas que ahí vivimos.



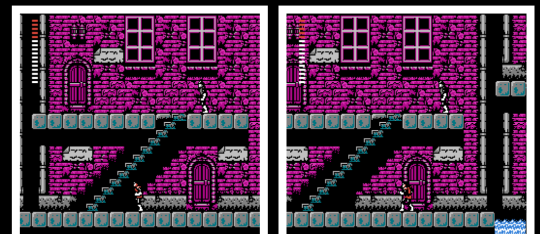
Pueblo de Aldora / Aldra / Alba

Nombre Japonés: ***Arudora no machi***
Items para comprar: ***Laurel, Ajo, Cristal Rojo***

El nombre de este pueblo no ha podido precisarse con certeza, pues a pesar de que los ancianos lo llaman el "Pueblo de Aldra", se dice que su verdadero nombre es "Alba", como el amanecer. Esto se explica debido a que en él la mayor parte de sus habitantes son mujeres, quienes se cree tienen el don de la luz y la clarividencia.

Lo importante para el juego es que Simon podrá mercadear su cristal azul por el rojo, pieza fundamental para descifrar una parte del rompecabezas en la búsqueda por los restos de Drácula.

Al Este conecta con el Río de la Muerte, mientras que al Oeste da salida al bosque Sadam.

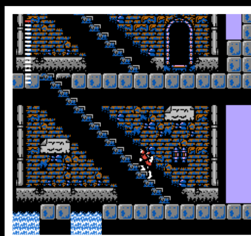


Los 7 pueblos (cont.)

Pueblo de Oldon / Ondol / Andole

Nombre Japonés: ***Ondoru no machi***
Items para comprar: ***Laurel, Látigo "Morning Star"***

Este pueblo remoto, ubicado en la parte Noroeste de Transilvania, tiene un detalle en particular: no hay iglesia (dicho de otro modo, no busques refugio a tus heridas). Sin embargo, aquí se encuentra el látigo más fuerte del juego: ***Morning Star*** (Lucero de la mañana).







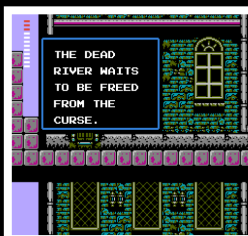
Al este conecta con el bosque Sadam, y a la izquierda da a la tierra baldía (***Jam Wasteland***). Aunque los aldeanos lo conocen por varios nombres, el más común es "Oldon".

Pueblo de Aljiba

Nombre Japonés: ***Orujiba no machi***
Items para comprar: ***Laurel, Ajo, Cristal Azul***

Este es otro pueblo que no tiene iglesia, quizás porque es el único asentado al Este de Transilvania, a modo de isla sobre el Lago Yuba, cerca de Castlevania, ¿tenebroso verdad?, y por si eso fuera poco, a la izquierda (Oeste) de este pueblo hay un bosque del mismo nombre, y a la derecha el cementerio de Camilla (Camilla´s Cemetery), la esposa de Drácula.







Se ha visto a un mercader cambiar cristales blancos por azules, con el cuál las aguas del lago Yuba se abrirán, para descubrirnos una Mansión subterránea: la Mansión Rover.

Pueblo de Veros

Nombre Japonés: ***Berosu no machi***
Items para comprar: ***Daga, Látigo "Chain Whip"***

El nombre de este pueblo posiblemente se derive del apellido Rumano "Veres", que significa "rojo". Este es un pueblo pequeño, pero creyente. Cuando te pasees por aquí puedes prescindir de la daga que vende el primer mercader, pero no dejes pasar el látigo "Chain Whip".

Geográficamente este pueblo se halla en las entrañas de la Montaña Este, como si fuese los cimientos de la Mansión Berkeley. A la izquierda hay un bosque del mismo nombre, y al Oeste está una peligrosa caverna de nombre ***Dabi´s Path***.







Los 7 pueblos (cont.)

Pueblo de Doina / Fetra

Nombre Japonés: ***Desconocido***
Items para comprar: ***Laureles***

El pueblo más religioso del juego es el pueblo de Doina. Por alguna razón los aldeanos ocultan su historia y origen, pero lo que no pueden esconder es su nula simpatía por la familia Belmont. Algunos ancianos se han ido de boca, diciendo que uno de ellos los inmoló en nombre de Drácula, y ahora esperan que el apellido desaparezca de la región, pues argumentan que de ese modo la maldición también se irá.

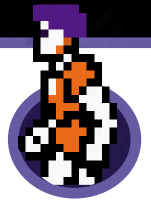






No hay gran cosa por hacer aquí, pero como es el único paso al Norte (y hacia Castlevania), es menester atravesarlo. A su derecha yace el puente a orillas del Río de la Muerte, y a la izquierda una tierra baldía.

Lo que los aldeanos decimos puede ser unas veces verdad y otras mentira, pero para que tengas la certeza de los sitios aledaños a cada Pueblo, entonces posiciónate en el letrero que se ubica casi al final de la salida izquierda, ahí oprime golpe y así sabrás al menos el nombre de los alrededores.



Pueblo de Yomi / Ghulash

Nombre Japonés: ***Desconocido***
Items para comprar: ***Nada***

El poblado más próximo a Castlevania se llama Yomi (o Ghulash). Posiblemente porque se encuentra a las orillas del Río de la Muerte (es lo más cercano al sepulcro del Conde) se trate de un pueblo fantasma (el color gris le sienta bien).

Al Este colinda con el Cementerio de Vlad Tepes... Drácula (Vrad Cemetery o Vrad Graveyard). Al Oeste colinda con el bosque más peligroso del juego: Dora Woods.

Una que otra alma se encuentra oculta en este tétrico sitio, y algo podrían decirte o proponerte.



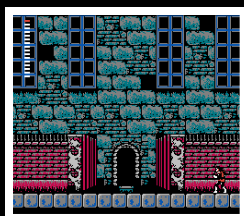
Las 5 Mansiones

Como hemos dicho, son 5 las Mansiones donde se resguardan las Reliquias de Drácula. He aquí el listado, acompañado de una breve descripción.



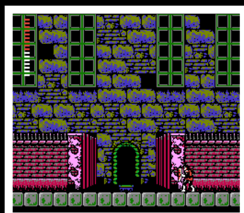
Mansión Berkeley — Reliquia: Costilla

Esta es la señalada como primera Mansión del juego, y no porque sea sencilla de recorrer, sino porque la Reliquia que obtienes te da poder defensivo: el único del juego. Se halla en la demarcación de Veros, y se recomienda entrar con un objeto de cristal que revele los pisos invisibles.



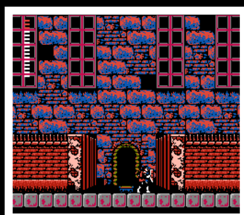
Mansión Bodley — Reliquia: Uña

Esta es la Mansión más peligrosa del juego, con pasajes secretos y trampas no importando el camino que elijas. No hay guardianes maestros, pero las trampas pueden ser tan confusas y mortales como un jefe. Aunque puedes topártela por casualidad, trázala en tu mapa como una de las últimas a visitar. La Uña es el tesoro de esta Mansión.



Mansión Brahm — Reliquia: Globo ocular

Esta Mansión está oculta entre las aguas del lago Yuba, y solo el barquero conoce el recorrido para llegar a ella. Algo extraño de esta casona es que en su parte central esta impedida por un gran muro, así que hay que subir y subir escaleras, para luego descender al recinto de la Reliquia. El tesoro de esta Mansión es el Ojo, y su guarda es la Muerte.



Mansión Laruba — Reliquia: Anillo

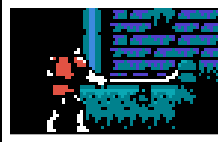
Esta es la segunda y última Mansión con jefe: Vampira. Además de eso, es la única Mansión con 2 Reliquias: El Anillo y La Cruz Sagrada, quizás por eso esta Mansión se encuentra ubicada en un pantano venenoso: Joma Marsh. El anillo y la Cruz no tienen un uso particular, pero son indispensables para completar el inventario de Reliquias.



Mansión Rover — Reliquia: Corazón

Y se dice que las más prolífica de las Mansiones es Rover, desde luego, no lo digo por lo fácil que es recorrerla, sino porque aquí yace el Corazón de Drácula. Esta es la primera o segunda Mansión que conviene visitar durante el juego, para entender como están estructuradas, y porque solo con el Corazón podrás descubrir la Mansión Brahm.

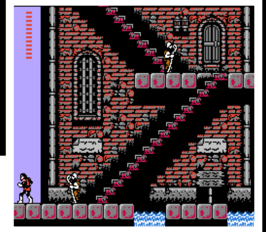
Látigos

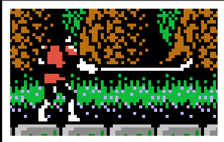


Leather Whip

El látigo de cuero es el látigo con el que iniciamos el juego. Se dice que este es el legendario látigo de la familia Belmont de nombre "Vampire Killer" aunque, a ciencia cierta, nunca se mencione.

UBICACION: *Inicio del juego*
COSTO: *Gratis*



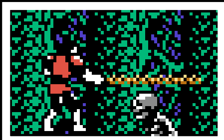


Thorn Whip

Similar al primero, solo que de un rango mayor, y su fuerza también aumentada en aproximadamente una cuarta parte.

UBICACION: *Pueblo de Jova*
COSTO: *100 corazones*



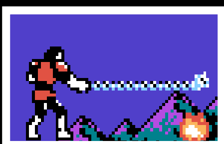


Chain Whip

El tercer incremento es para tener un pesado látigo hecho de eslabones de cadena. Ahora su poder crece en aproximadamente el doble.

UBICACION: *Pueblo de Veros*
COSTO: *150 corazones*



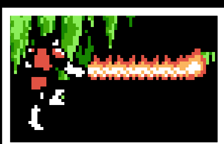


Morning Star Whip

El "Lucero de la mañana" es el látigo más perfecto de Transilvania, aunque un gitano de las cavernas sabe cómo improvisarlo. Este látigo es similar al látigo de cadena, solo que ahora se le agrega una maza con picos en su punta, y su poder crece en un tercio aprox.

UBICACION: *Pueblo de Oldon*
COSTO: *200 corazones*





Flame Whip

Presenta el "Lucero de la mañana" al gitano de la Caverna azul para que rompas el hechizo que lo tiene captivo. En compensación, podrá infundirlo con fuego sagrado. Su poder crece al tope.

UBICACION: *Caverna Azul*
COSTO: *Gratis teniendo "Morning Star"*



Armas



Holy Water

Ubicación: Pueblo de Jova

Costo: 50 corazones

Holy Water, o Agua bendita, sirve para paralizar momentáneamente enemigos y eliminar bloques débiles. Básica para el juego.



Diamante

Consume: ♥

Ubicación: Bosque Denis

Costo: Deposita un ajo

El diamante es una de las armas más extrañas: cuando lo tiras rebotará con lo que choque, dañando a su paso a los enemigos.



Flama Sagrada

Consume: ♥

Ubicación: Dabi´s Path

Costo: Gratis

Cuando es lanzada caerá a unos pasos haciendo una pequeña barrera con su breve combustión.



Daga de Madera

Ubicación: Pueblo de Veros

Costo: 50 corazones

Apenas la lanzas hará contacto con lo que esté próximo, enseguida desaparecerá. Prescindible.



Cuchillo de Plata

Consume: ♥

Ubicación: Panteón Camilla

Costo: Deposita un ajo

Al ser lanzado no lo detiene nada, y si algún enemigo se pone en su camino lo atravesará haciéndole daño.



Cuchillo de Oro

Consume: ♥♥

Ubicación: Mansion Brahm

Costo: Gratis

Al ser lanzado no lo detiene nada, y si impacta un enemigo comenzará a dañarlo por unos instantes.



Laurel

Capacidad: 8

Ubicación: Varios Pueblos

Costo: 50 corazones

El Laurel es el arma defensiva del juego: cuando lo usas eres invisible por algunos segundos. Muy útil en Mansiones y pantanos.



Ajo

Capacidad: 8

Ubicación: Varios Pueblos

Costo: 50 corazones

Al usarlo caerá al suelo, y nada pasará. Pero si uno o varios enemigos se atreven a tocarlo, quedarán paralizados y serán dañados.



Estaca de Roble

Ubicación: Mansiones

Costo: 50 corazones

No es acumulable ni se puede usar en otras Mansiones. Sirve para abrir la bola cristal que contiene la reliquia de Drácula.

Items

Bolsa de Seda



Ubicación: Cementerio

Costo: Deposita un ajo

Este item aumenta la capacidad para cargar ajos y laureles, pudiendo llevar hasta 8 en lugar de solo 4.

Cruz



Ubicación: Mansión

Costo: Gratis

Al poseerla junto a las 5 reliquias de Drácula, podrás derribar el muro que impide el paso a Castlevania.

Libro de pista



Ubicación: Varios sitios

Costo: Gratis

Hay 13 de estos libros dispersos por Transilvania, cada uno de ellos te da una pista. He aquí las 13 pistas:

"Clear a path at Berkeley Mansion with a White Crystal"
Pueblo de Veros

"A symbol of Evil will appear when you strike the stake"
Berkeley Mansion

"Destroy the curse and you´ll rule Brahm´s Mansion"
Berkeley Mansion

"A flame flickers inside the ring of fire"
Berkeley Mansion

"To replenish earth, knell by the lake with the blue crystal"
Veros Woods

"An old gypsy holds the diamond in front of Deborah Cliff"
Pueblo de Aljiba

"Garlic in the Graveyard will summon a stranger"
Mansion Rover

"Destroy the curse with Dracula´s Heart"
Mansion Rover

"Place the laurels in a silk bag to bring them to life"
Mansion Brahm´s

"Wait for a soul with a Red crystal on Deborah Cliff"
Mansion Brahm´s

"Dracula´s nail may solve the evil mystery"
Deborah Cliff

"The curse has killed the laurel tree"
Mansion Bodley

"Dracula´s evil knife blurs Camilla´s vision"
Wicked Ditch

Cristal Blanco



Ubicación: Pueblo de Jova

Costo: 50 corazones

Con este cristal revelarás los bloques que se mueven en la Mansión Berkeley. Indispensable tenerlo para cambiarlo más tarde.

Cristal Azul



Ubicación: Pueblo de Aljiba

Costo: Se intercambia por el cristal blanco

Al agacharte en el lago Yuba llevando el cristal azul, harás que el lago descubra un pasaje secreto a otro sector de Transilvania.

Cristal Rojo



Ubicación: Pueblo de Alba

Costo: Se intercambia por el cristal azul

Agáchate usando el cristal rojo en Deborah´s Cliff para que un remolino te lleve a una sección oculta de Transilvania.

El item Desconocido



Ubicación: Desconocida

Costo: Desconocido

Es el item desconocido porque si revisamos el menú se observa el espacio vacío al lado del cristal rojo.








Las 5 Reliquias de Drácula



Corazón

Ubicación: Mansión Rover

Usa el corazón cuando hables con el barquero, y así irás a una sección oculta de Transilvania.



Ojo

Ubicación: Mansión Brahm

Habilitando el ojo podrás ver donde se esconden los libros con pistas que hay por Transilvania.



Costilla

Ubicación: Mansión Berkeley

Equipando la costilla tendrás un útil escudo que rebota las balas enemigas, siempre y cuando no te muevas. Muy útil.



Uña

Ubicación: Mansión Bodley

Equipando la uña podrás desbaratar bloques débiles con tu látigo, esos que antes solo podías destruir con agua bendita.



Anillo

Ubicación: Mansión Laruba

No tiene un uso particular, excepto el de completar la colección de reliquias para pasar a Castlevania.

¿SABIAS QUÉ...?



No solo en América existieron los característicos manuales monocromáticos de **Konami.**

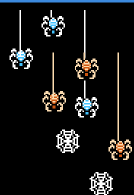
Como en Japón el juego de **Castlevania II** se comercializó en formato de disco (FDS), se dice que las copias que se hicieron de Castlevania II, venían con un manual con menos colores/tintas al original.

En este manual, aunque podemos apreciar que predomina el blanco/negro, no deja de ser interesante ver cómo las letras conservaron detalles como el gradiente rojo, y hasta la sangre escurriéndose.

A este manual se le conoce como el manual alterno de **Castlevania II** Japonés.

Bestiario

He aquí la biblioteca de las criaturas que asolan Castlevania. Además de su descripción, las he clasificado por nivel de asedio, poder, y la resistencia que presentan, tomando en cuenta los niveles de experiencia y poder que (aproximadamente) se tienen cuando uno los enfrenta.

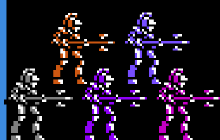


Araña

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: débil

La araña aparece en el bosque, y en una de las Mansiones del juego. Este es uno de los enemigos más fastidiosos del juego.

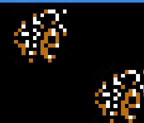


Armadura Viviente

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Medio
Resistencia: débil

Las armaduras o caballeros solo habitan en las Mansiones. Suelen ser cautos, retroceder y avanzar para intentar pincharte. No avances hasta eliminarlos.



Cabeza de Medusa

Nivel de Asedio: Muy alto

Poder: Medio
Resistencia: Débil

Ataca por pares, y es desde mi punto de vista el enemigo más molesto del juego, sea que retrocedas o avances irá por tí, así que mejor elimínalas sin avanzar, o perderás mucha energía.

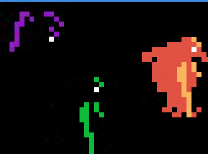


Calavera

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: débil

La calavera es similar a la cabeza de medusa, solo que es más lenta y no tan agresiva. Si se está cerca de una salida es mejor salir, si no, tomárselo con calma para eliminarla.

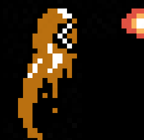


Cuervo

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: Normal

Este pajarraco aparece solo en los pueblos, describe una "U" para luego salir disparado en línea recta en nuestra dirección. Es mejor estar prevenido, y saltarlo en este último movimiento.



Ente viscoso

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Bajo
Resistencia: Débil

Habita en los pantanos, y cuando te acercas saca su ojo para dispararte, por lo que conviene llevar puesto el escudo. Asimismo, los laureles son buena protección mientras los acabas.

Esqueleto



Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Bajo / Medio
Resistencia: Media

El enemigo más lerdo del juego, y el más frecuente. Su instinto es lo único que lo mueve, así que es fácil deshacerse de él, salvo en algunas Mansiones, donde tiene mucha resistencia.

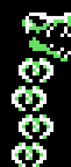
Esqueleto armado



Nivel de Asedio: Medio

Poder: Bajo / Medio
Resistencia: Media

Este Esqueleto es más ágil que el Esqueletito normal, además de que si lo haces enojar comenzará a saltar hacia atrás y a lanzarte tibias que describen un arco y arden al caer. ¡Dale!



Esqueleto de Dragón

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Medio / Alto
Resistencia: Alta

Se encuentra encadenado (en la Tierra Baldía), y comenzará a dispararte cuando te vea. Casi siempre hace simbiosis con las sanguijuelas, por tanto, elimina a estas primero, y luego a él.

Bestiario (cont.)

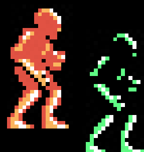


Esqueleto de Pirata

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: Media

Se trata de un espíritu llameante que sigue una trayectoria de sube y baja. Generalmente no causa mucho problema, pero gusta de visitar cementerios donde hay otros enemigos molestos.

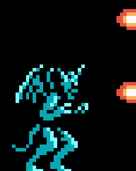


Freddie

Nivel de Asedio: Alto

Poder: Medio
Resistencia: Media

Nadie sabe por qué razón su rostro es sombrío. Este "mutante" es como el capataz de los esqueletos, yendo y viniendo rápidamente, y tirando golpes cuando ve un intruso.

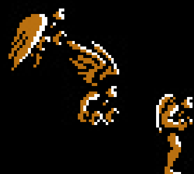


Gárgola

Nivel de Asedio: Alto

Poder: Medio
Resistencia: Media-Alta

El enemigo más peligroso de las Mansiones es la Gárgola: puede brincar, disparar fuego, y perseguirte sin darte muchas opciones, además de ser fuerte. Contrarréstala con cuchillos.



Gárgola Humanoide

Nivel de Asedio: Alto

Poder: Medio
Resistencia: Media

Un enemigo que te pone nervioso porque se mantiene en el aire, en un instante bajará a tierra para dispararte y huir a lo alto. Protégete con el escudo, y atácala cuando apenas descienda.

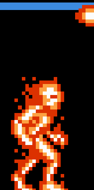


Hombre de barro

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: Alta

Vive en el pantano, cuando te acercas se levanta y hace disparos. Similar al ente viscoso, solo que más resistente.



Hombre lanza llamas

Nivel de Asedio: Alto

Poder: Alto
Resistencia: Media

Vive en los Cementerios y las Tierras baldías, y aunque no se mueve más allá de su metro cuadrado, tira bolitas de fuego que ruedan por las lozas. Elimínalo antes de avanzar.

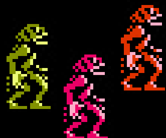


Hombre Lobo

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Bajo
Resistencia: Media

El licántropo es un enemigo noble: avanza lentamente y solo dará un pequeño salto cuando está cerca de tí. Luego del Esqueleto, es el segundo enemigo más fácil del juego.

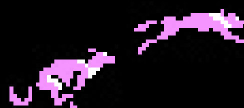


Hombre Pez (Merman)

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Bajo / Medio
Resistencia: Baja

Viviendo en los puentes, y en el Río de la Muerte, están los *Mermen*. Él saldrá del agua cuando anticipe tu presencia, para luego disparar fuego por su boca, y finalmente volverá por donde vino.



Lobo

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Bajo
Resistencia: Baja

¡Solo hay uno en el juego!, y se asustará cuando te vea, corriendo hacia tí. Si hay un montículo dará un salto y seguirá huyendo. Sáltalo, o latiguéalo si tienes un látigo decente.

Bestiario (cont.)

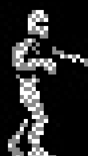


Mano de Zombie

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Bajo
Resistencia: Baja

De las tumbas del cementerio unas manos se levantan como pidiendo ayuda. No son gran problema, solo agáchate y golpéalas para eliminarlas.

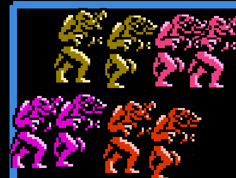


Momia

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: Alta

No puede saltar ni hacer otras cosas especiales, pero que esté tiesa no significa que no corra de vez en cuando. Elimínala con armas de largo alcance.



Nahual de 2 cabezas

Nivel de Asedio: Alto

Poder: Alto
Resistencia: Media

Una feroz criatura que lanza fuego por la boca es la que vive en los bosques. Más vale que digan aquí corrió que aquí murió. Si eres valiente, usa látigo y escudo, o un ajo donde haya varios.



Ojo fantasmal

Nivel de Asedio: Alto

Poder: Medio
Resistencia: Baja

Este ojo volador te seguirá por toda la pantalla, así que conviene eliminarlo antes de treparse a las escaleras. No es muy rápido, pero siempre halla un punto estratégico para acercarse.

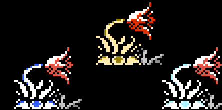


Pájaro

Nivel de Asedio: Muy alto

Poder: Medio
Resistencia: Media

Otro enemigo molesto es el pájaro, quien te vigila desde el cielo para luego bajar a media pantalla a ponerte nervioso, y finalmente bajar en picada a donde estés. Es mejor saltarlo.



Planta Carnívora

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Medio
Resistencia: Alta

No se mueve, pero el problema es que crece en los montículos que quedan de paso. Salta y avanza y así saltarás el fuego que dispara, y ya de cerca no le des descanso al látigo.



Roca encantada

Nivel de Asedio: Nulo

Poder: Bajo
Resistencia: Ninguna

La roca encantada solo aparece en la Mansión Bodley. Cuando te acercas a ella comenzará a rodar, solo quítate de su camino para que no te lastime.

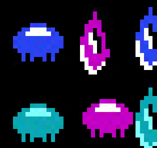


Sanguijuela de Pantano

Nivel de Asedio: Bajo

Poder: Bajo
Resistencia: Baja

Este bicho chupa el veneno de los pantanos, y cuando te acercas saltará a lo alto de la pantalla para caer, solo haz una pausa a que caiga, y luego sigue tu camino por el pantano.



Sanguijuela Panteonera

Nivel de Asedio: Muy alto

Poder: Alto
Resistencia: Alta

Este bicho hace pequeños arcos mientras se acerca, siendo complicado golpearlo, además de que resta mucha energía. No te alejes, que también da saltos largos, es mejor eliminarla.

Bestiario (cont.)

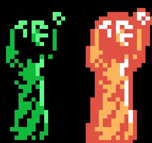


Vampiro

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Bajo
Resistencia: Baja

Se le ve en las cavernas, y como es negro a veces se pierde de vista. No hay gran problema, pues es asustadizo y solo quiere salir del paso, describiendo pequeños sube y baja.



Zombie

Nivel de Asedio: Medio

Poder: Medio
Resistencia: Media

Los zombies deambulan de un lado para otro pero solo por los pueblos. No son agresivos, así que son el medio perfecto para juntar corazones. En algunos pueblos son más resistentes.



Zombie (Mansión)

Nivel de Asedio: Desconocido

Poder: Desconocido
Resistencia: Desconocida

Este Zombie iba a ser introducido en las Mansiones, pero finalmente no apareció en el juego. Mira en la sección de curiosidades para saber más de él.

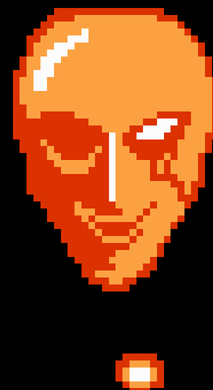
Jefes

La Muerte

Nivel de Asedio: Normal
Poder: Medio
Resistencia: Muy alta

La Muerte vigila la Mansión Brahm´s. No es muy peligrosa como se le recuerda de otros Castlevanias, pero guarda muy celosamente el arma más poderosa del juego: el cuchillo de oro.





Vampira

Nivel de Asedio: Normal
Poder: Medio
Resistencia: Muy alta

Vampira custodia la Mansión Laruba. Esta máscara sonriente llora sangre, y con todo su llanto protegerá los tesoros que Drácula le ha encomendado: el anillo y la cruz mágica.

Solo hay que cuidarse de su lagrimeo, y golpearla cuando se pasea cerca de nuestro héroe.



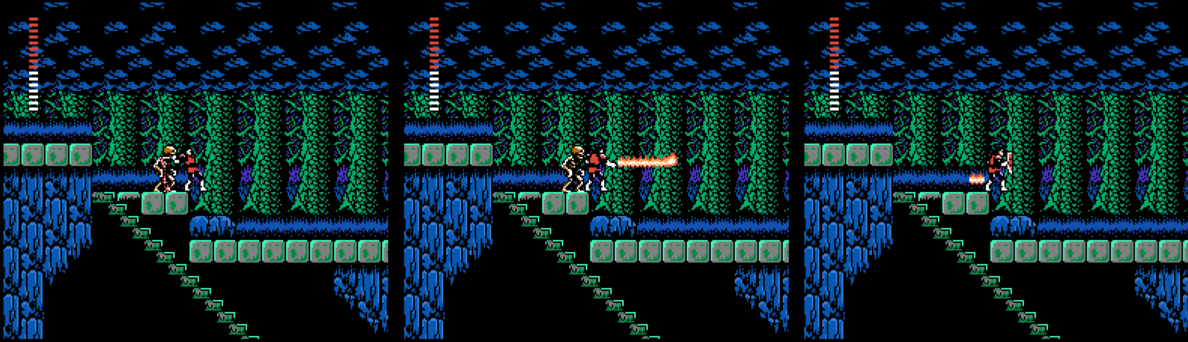
Drácula

Nivel de Asedio: Muy alto
Poder: Alto
Resistencia: Alta

Drácula, o lo que se supone que es su reencarnación, es un enemigo muy elusivo y chapucero. Lo mejor es trabarlo con la flama sagrada o el cuchillo de oro.

Técnicas

Latigazo de espalda



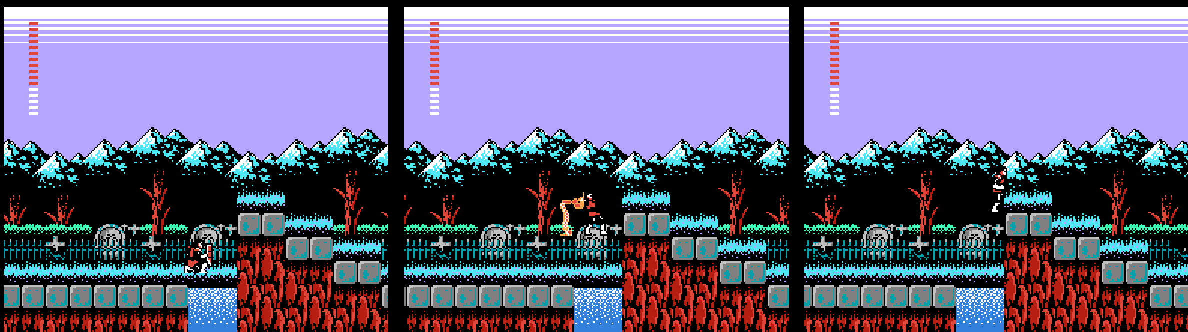
El látigo es el arma principal del juego, y tiene valor de golpe incluso por la parte de atrás cuando es usado. Esta técnica cuesta práctica dominarla, y para ser sincero no tiene mucho uso (siempre será mejor atacar de frente y a distancia), será salvo contadas ocasiones en que podrá sacarsele partido. No obstante que sea inútil, no deja de ser curiosa.

Latigazo traspasa pantalla



Si das un latigazo hacia un extremo de la pantalla dejando un espacio de 3 bloques, entonces la punta del látigo aparecerá del otro extremo de la pantalla, y milagrosamente tendrá valor de golpe. Para que esta técnica sea efectiva, es recomendable tener un látigo largo, como el Morning Star, o Flame Whip.

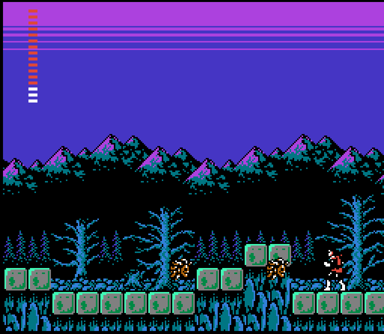
Super salto



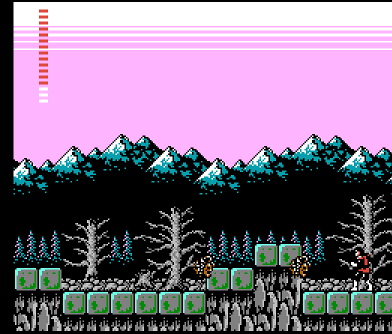
No es un secreto que cuando Simón agita su látigo por los aires, obtendrá un impulso extra en el salto. Así que ya sabes: aunque no haya enemigos, es conveniente usar el látigo en el aire, sobre todo en lugares donde se va brincando de eslabón en eslabón.

Notas Aclaratorias

Día y Noche



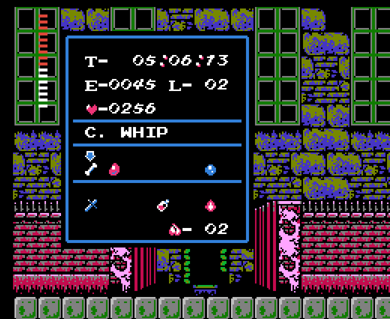
El día y la noche son comunes en Transilvania, pero afectados por la energía solar, o las tinieblas de la noche, las criaturas se verán afectadas. En el día, ellos son débiles, pero durante la noche se verán infundidos por un poder que pondrá a temblar a Simon, siendo el doble de resistenes.



En el juego existe un equilibrio entre día y noche, pues a las 6 de la tarde se hace de noche, y a las 6 de la mañana sale el sol. Pero para comprender cómo funcionan los horarios del día y la noche, he hecho el siguiente apartado.

La función del Reloj



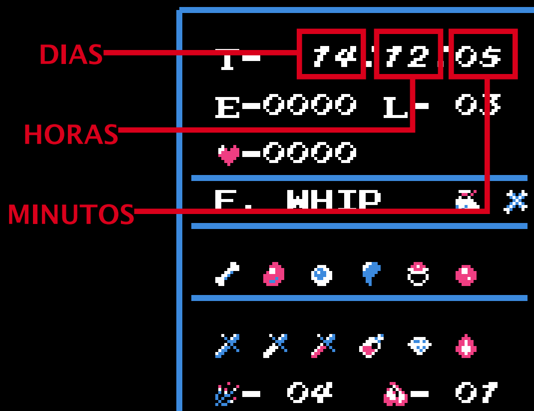


1 SEGUNDO REAL EQUIVALE A 4 MINUTOS DE JUEGO

El reloj del juego no funciona como un reloj normal. Enseguida explico:

El primer par de números a la derecha de la "T" significan el día: 01,02, 03... por lo tanto, el día 00 es el primer día, el segundo día es 01, etcétera.

El siguiente par de números significan las horas, pero las horas marcadas según el juego, pues en realidad una hora del juego equivale a 15 segundos de nuestro tiempo, por lo tanto un día entero (noche y día) dura 6 minutos de nuestro tiempo (3 minutos el día, y 3 minutos la noche).



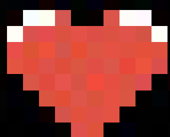
El último par de números indican los minutos: 1 segundo de nuestro tiempo equivale a 4 minutos de juego.

Hay que aclarar que al entrar a las Mansiones, casas, e iglesias, el tiempo se detiene.

Y bien, si has hecho cuentas, el juego se puede terminar en cosa de una hora y media de inicio a fin. ¿Verdad que no es tan largo como se pensaba?

Notas Aclaratorias (cont.)

H- Corazones



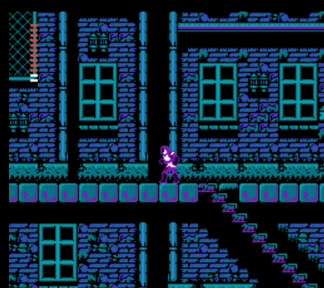
Los corazones son la unidad de medida, tanto para comprar como para subir el contador de experiencia.

Esto es lo que vale cada uno de los 3 tipos de corazones que encontrarás en el juego:

***MITAD DE CORAZÓN*: 1 punto de experiencia, 2 unidades para comprar**
***CORAZÓN COMPLETO*: 3 puntos de experiencia, 4 unidades para comprar**
***CORAZÓN GRANDE*: 5 puntos de experiencia, 6 unidades para comprar**

E- Experiencia, L-Nivel



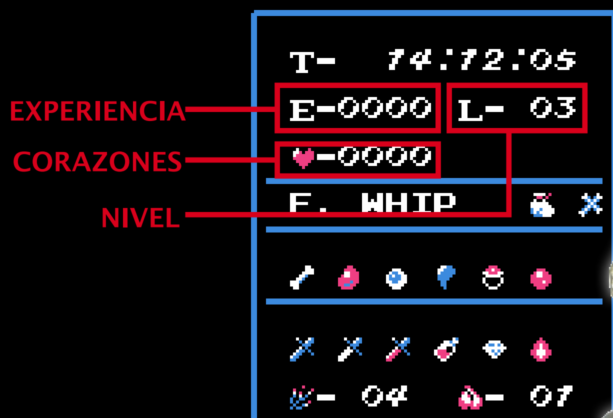


NIVEL: Representado por la letra "L", indica el nivel de ataque y defensa de Simón. Hay 6 niveles en el juego. Mientras más nivel tengas, más ataque y defensa tendrás.

HP: Son las barritas de vida que miras en la esquina superior izquierda cuando estás jugando. Inicias con 12 barritas, y se van incrementando según el nivel. Mira la tabla al final.

EXP: Experiencia. Representada por la letra "E". Este contador se incrementa según los corazones que tomes, y cuando llegues al número indicado en la tabla subirás de nivel, y el contador se reiniciará para que nuevamente lo vuelvas a llenar.

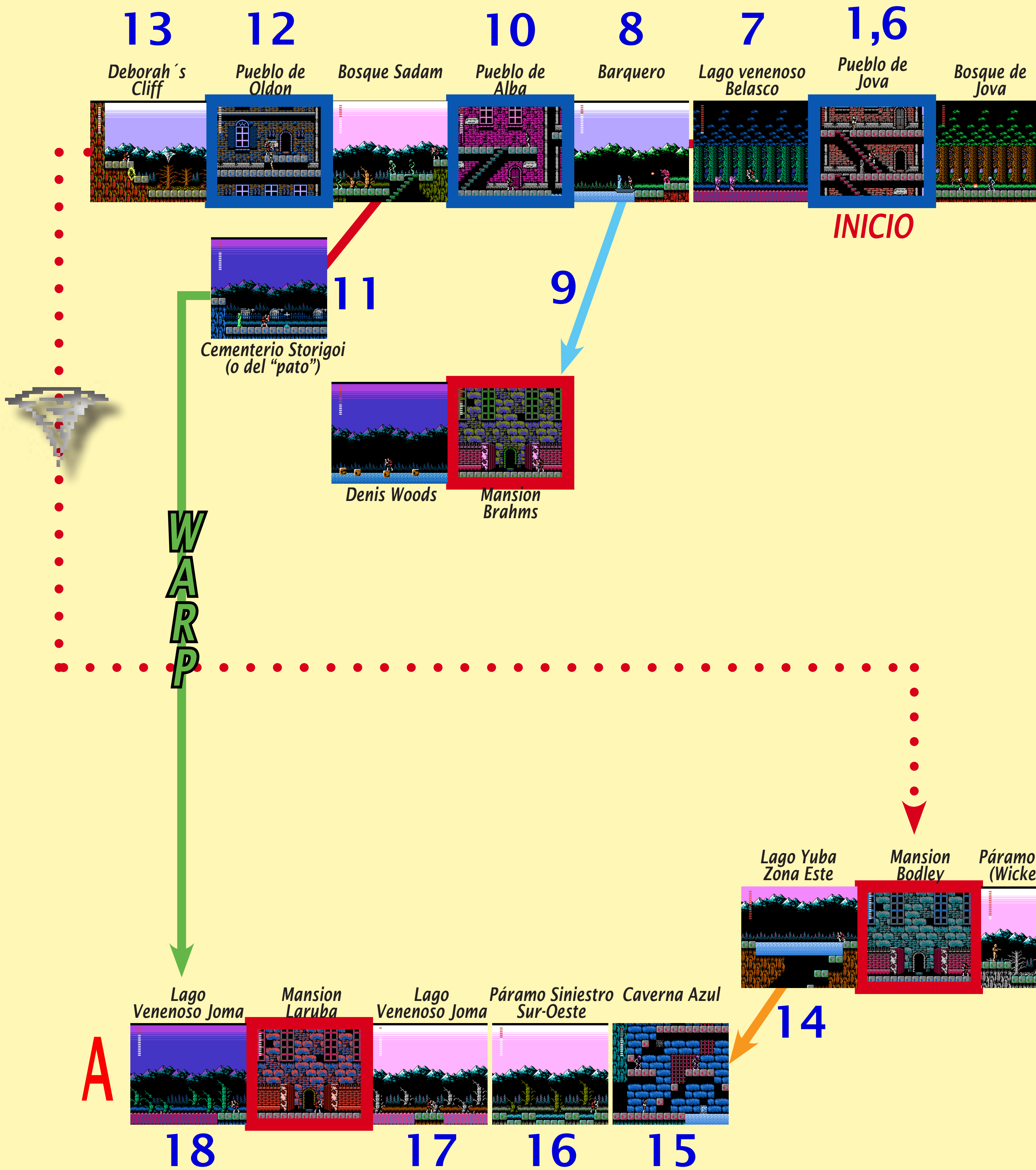
NOTA: El nivel solo aumenta una vez por cada una de las 6 regiones del juego, por lo tanto no puedes quedarte en un solo sitio ejecutando enemigos y juntando corazones, tendrás que pasar a otro sector del juego si quieres que el contador se desbloquee. El manual explica las "6 regiones del juego", aunque a mí eso no me ha funcionado para "destrabar" el contador, en cambio me ha funcionado entrando en cada una de las Mansiones del juego.





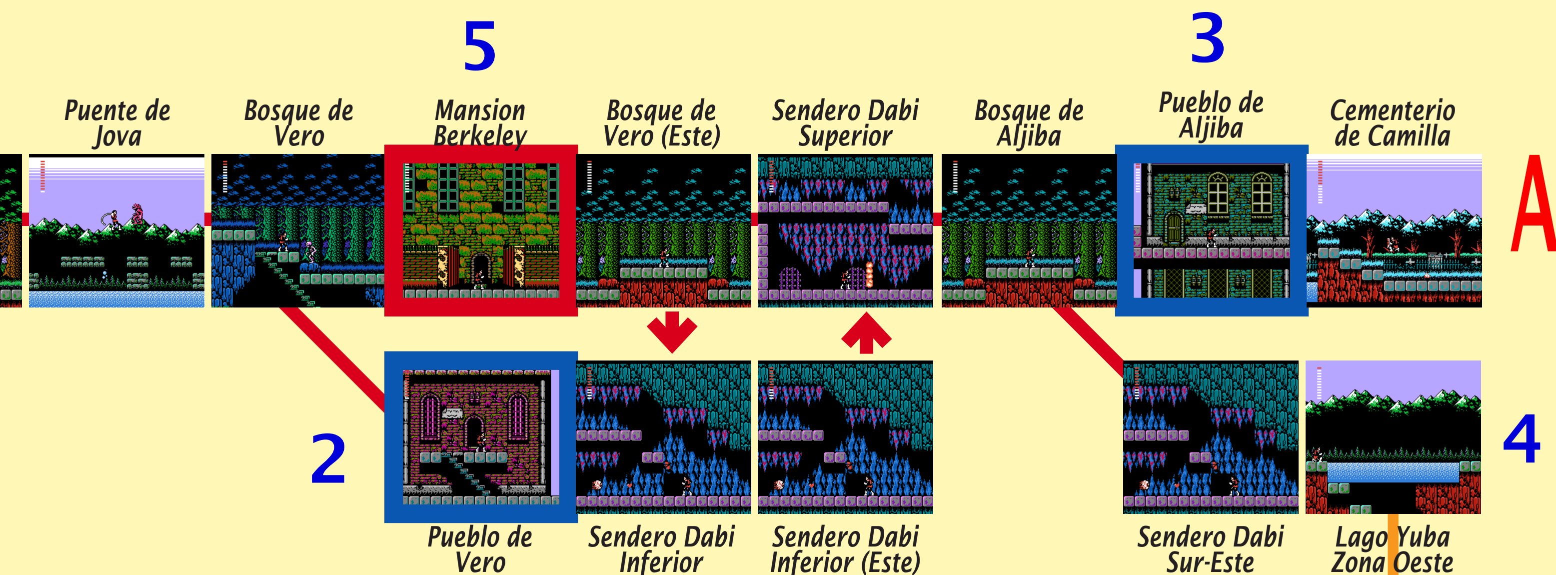
NIVEL	HP	UNIDADES DE CORAZÓN REQUERIDAS
0	12	---
1	14	100
2	16	150
3	18	200
4	20	250
5	22	300
6	24	350

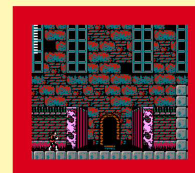
Mapa



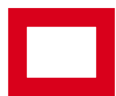
13
12
10
8
7
1,6
Deborah´s Cliff
Pueblo de Oldon
Bosque Sadam
Pueblo de Alba
Barquero
Lago venenoso Belasco
Pueblo de Jova
Bosque de Jova
INICIO
11
9
Cementerio Storigoi (o del "pato")
Denis Woods
Mansion Brahms
WARP
Lago Yuba Zona Este
Mansion Bodley
Páramo (Wicke
Lago Venenoso Joma
Mansion Laruba
Lago Venenoso Joma
Páramo Siniestro Sur-Oeste
Caverna Azul
14
A
18
17
16
15

Guía




Mansion Rover

INDICACIONES


RECUADRO ROJO SIGNIFICA MANSION

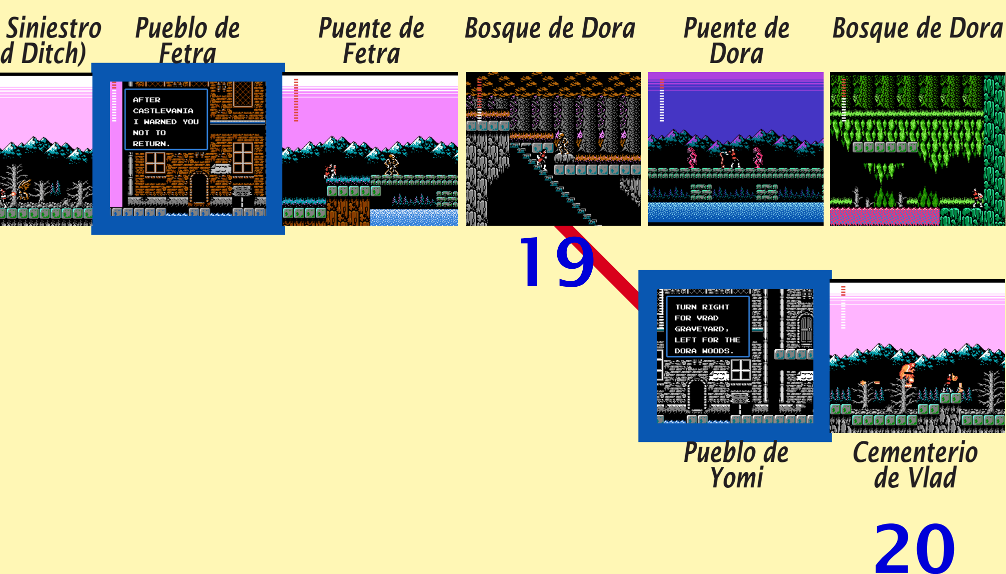

RECUADRO AZUL SIGNIFICA PUEBLO


FLECHA VERDE ES WARP: MIRA LA PARTE DE "GLITCHES" PARA SABER COMO ACCEDER A LO ALTO DEL MURO


AGACHARSE USANDO CRISTAL ROJO


HABLA CON EL BARQUERO TENIENDO EQUIPADO EL CORAZÓN DE DRÁCULA


AGACHARSE USANDO CRISTAL AZUL O ROJO



Cementerio de Vlad

Puente a Castlevania

Castlevania

20

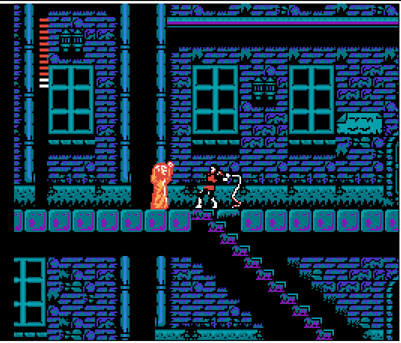
21

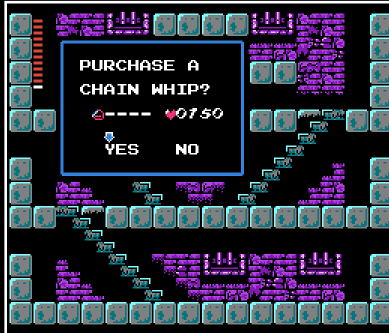
22,23

Guía

1) TRES ITEMS IMPORTANTES

Inicias el juego en el pueblo de Jova. Aquí compra Holy Water, Thorn Whip, y White Crystal (en ese orden). Ve una pantalla a la derecha para eliminar esqueletos y hombres lobo para juntar dinero (corazones) para hacerte de estos 3 items. Cuando se haga de noche mantente en este pueblo eliminando zombies hasta que subas de nivel, lo sabrás porque Simon "flasheará", y tus barras de energía se incrementarán.





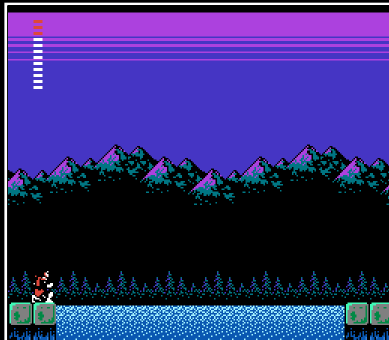
2) CHAIN WHIP... Y LA NOCHE

Dirígete al pueblo de Veros, en la entrada hay una tienda donde te venden una daga, no la compres, mejor gasta tu dinero en la siguiente tienda de este pueblo, donde te venden el látigo Chain Whip. Si llegas de día, es mejor esperar a que se haga de noche para eliminar zombies, los cuervos esquívalos, no es conveniente tratar de eliminarlos. Si tienes poca energía solo quédate en algún lado sin enemigos, y espera a que se haga de día.

3) POR LOS SENDEROS DE DABI

Entra al "sendero de Dabi inferior", verás que vienen hacia tí algunos ojos, espéralos y elimínalos. No avances si no los has eliminado, o te darán problemas. Ve saltando de base en base para no caer en el líquido rosa que resta vida, sube y sigue tu camino a la derecha. Llegando al "bosque de Aljiba" verás una escalera que bifurca el camino, por ahora sigue hacia la derecha para llegar al Pueblo de Aljiba, y ahí habla con el sujeto que parece Robin Hood, quien te cambiará tu cristal blanco por uno azul (si llegas de noche elimina zombies, esperas a que se haga de día, y entonces cambias el cristal). Hecho esto, regresa a la izquierda (Bosque de Aljiba), y ahora sí toma la ruta inferior para llegar a un corredor final del "Sendero de Dabi Sur-Este", ve a la derecha hacia el Lago Yuba...
¡Espera, no saltes al agua!



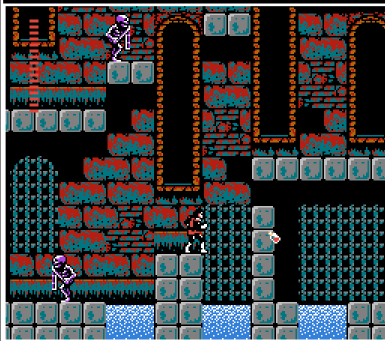


4) LAS AGUAS DEL LAGO YUBA RETROCEDEN

Equípate el cristal azul que recién cambiaste, agáchate por unos 7 segundos y ¡sorpresa!: el escenario descenderá para mostrarnos que no hay agua en el fondo. Baja por la escalera, y avanza hacia la derecha para llegar a la Mansión Rover.

Mansión Rover
(Corazón de Drácula)



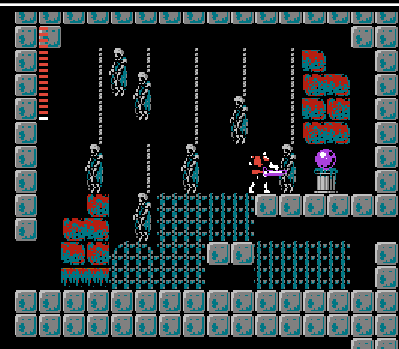


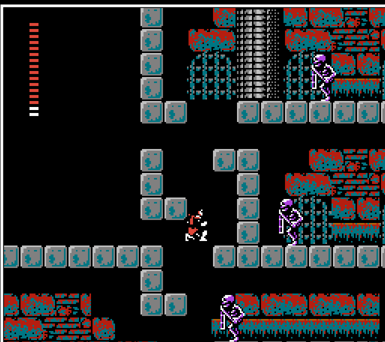
ESQUELETOS SALTARINES Y MUROS FALSOS

Aquí verás una nueva clase de esqueletos: esqueletos con escudo. Como en las partes del juego donde concurren los enemigos, es mejor ir con calma eliminándolos, avanzando el scroll conforme se les haya eliminado. Avanza todo a la derecha, salta por el muro falso que muestra la foto y sigue todo hasta la derecha hasta que encuentres al gitano que te vende la estaca (Oak Stake). Regresa por donde venías y sube la primera escalera que encuentres (la que está enseguida de los 2 bloques morados que se mueven), y ve todo hacia arriba.

EL CORAZÓN DE DRÁCULA

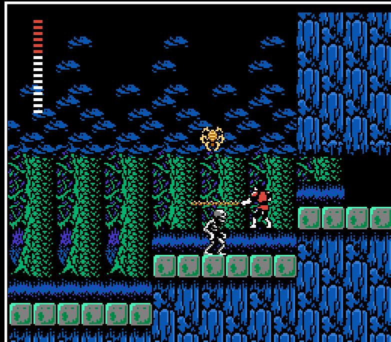
Equipa y usa la estaca (Oak Stake) en la esfera que parpadea para descubrir la reliquia de Drácula. Tómala, y regresa por donde viniste.





UN ASCENSO/DESCENSO QUE TE PONE A PRUEBA

Cuando regreses ten cuidado en esta parte, sobre todo para no caer donde hay un esqueleto. Usa esta parte para calcular los saltos precisos de un bloque a otro (no es la gran cosa, pero sirve aprender cómo dar estos saltos), pues lo requerirás en algunas partes del juego.



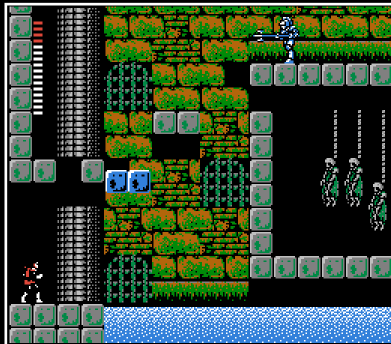
5) DE CAMINO A LA MANSION BERKELEY

Saliendo de la Mansión Rover, regresa tomando los caminos superiores, pero cuidado en el bosque de Vero (Este) pues hay varias arañas, lo mejor es esquivarlas, y seguir hacia la izquierda hasta llegar a la Mansión Berkeley, que es el siguiente punto en el itinerario.

Mansión Berkeley

(Costilla de Drácula)





EL CRISTAL REVELA ALGUNOS BLOQUES

Apenas entrando equipa el cristal azul para que reveles un elevador. Como puedes ver en el mapa de esta Mansión, no debes descender en la primera escalera, sino que ve todo arriba, equipa Holy Water y lánzala donde hay bloques falsos para que sepas donde no hay que pisar (eso te ahorrará volver a repetir recorridos). Recuerda que antes de ir por la Reliquia hay que comprar una estaca.

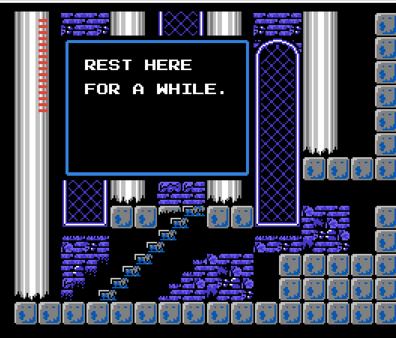
PISO FALSO

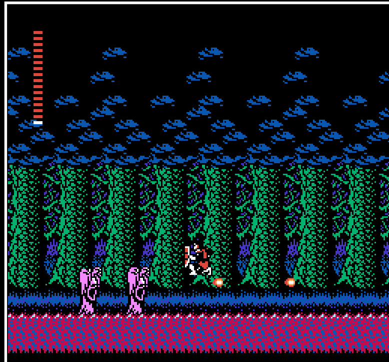
Poco antes del cuarto donde yace la reliquia, hay un piso falso: arroja Holy Water para que identifiques donde está (observa que son los dos bloques que se suponen sostienen el pilar), tómalo con calma y no caigas, o tendrás que repetir uno de los dos recorridos más frustrantes del juego. Una vez que tomes la reliquia ahora sí déjate caer por este piso faso para cortar camino. La reliquia que has obtenido es la costilla, equípala y tendrás un útil escudo.



6) LA IGLESIA DEL PUEBLO DE JOVA

Saliendo de la Mansión Berkeley avanza a la izquierda, hasta llega al pueblo de Jova (donde iniciamos el juego), ahí sube a la iglesia y llena tu energía. Ya sabes, si llegas de noche elimina Zombies para seguir acumulando corazones, o quédate en un lugar tranquilo si tienes poca energía, y tan pronto despunte el alba entra (ahora sí) a la iglesia para llenar tu energía.





7) EL PANTANO VENENOSO

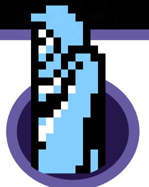
Luego de recargar energía en la iglesia, sigue tu marcha hacia la izquierda, equipa la costilla de Drácula para que tengas un escudo, y cuando los Nahuales te disparen no te muevas para que rebotes sus balas, da latigazos cuando los tengas al alcance para eliminarlos. Enseguida sigue el pantano, el cual te recomiendo que lo pases dando saltos como se ve en la foto, para que pierdas la menor energía posible, y elimina a los hombres de lodo cuando estén a tu alcance.

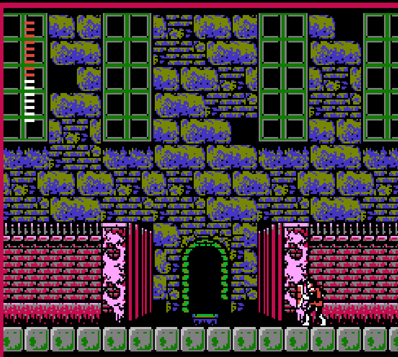
8) "DÉJAME MOSTRARTE EL CAMINO"

Cuando llegues con el barquero equipa el corazón de Drácula en lugar de la costilla, y enseguida habla con él para que te diga "Let me show you the way", y así, te llevará a la tercera Mansión del juego, la Mansión Brahms, también conocida como (tambores): "La Mansión de la Muerte"



Toma en cuenta que cuando entras a una Mansión el día y la noche también afectan estos lugares: si entras de noche los enemigos serán más fuertes, por lo tanto es mejor hacerlo de día, a menos que te gusten las cosas difíciles.

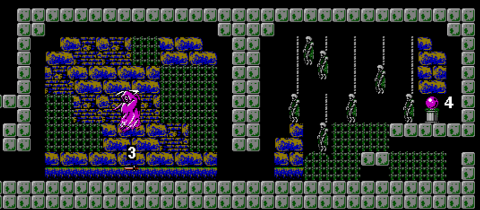




Mansión Braham

(Ojo de Drácula)





1 WAIT FOR A SOUL WITH A RED CRYSTAL ON DEBORAH CLIFF.

2 INVEST IN AN OAK STAKE? 0050 YES NO

3 YOU NOW POSSESS THE GOLDEN KNIFE.

4 YOU NOW POSSESS DRACULA'S EYEBALL.

5 PLACE THE LAURELS IN A SILK BAG TO BRING THEM TO LIFE.

Mapas cortesía de Rick N. Bruns

- Usa Holy Water
- Bloque falso
- Pista
- Cuchillo de Oro
- Reliquia de Drácula



ARMADURAS VIVIENTES AL ACECHO

Las armaduras vivientes no son gran problema... excepto que por la posición en la que algunas se encuentran dificultan la tarea. Primero, aléjate del punto donde termina la escalera para que la armadura quede alineada en vertical contigo, enseguida y rápidamente sube o baja por la escalera, si la armadura comienza a acercarse comienza a atacarla tan pronto tengas oportunidad (desde la escalera, si es el caso).

LAS MOLESTAS GÁRGOLAS

Es mejor recibir una bala disparada de gárgola, que ser tocado por alguna de ellas (recibes la mitad de daño). Aprovecha el tiempo de "invencibilidad" para ponerte en una posición cómoda y dar cuenta de ella(s).

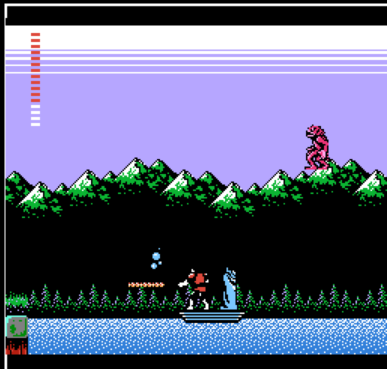




GRIM REAPER

El ajo. Pasa debajo de la muerte y deja un ajo, sigue tu marcha y solo espera a que la Muerte lo toque para que quede trabada. Espera a que sea eliminada, y obtendrás una de las armas más valiosas del juego: La daga de oro.

Opcionalmente (y aunque no es difícil), puedes eliminarla con puro latigazo siempre y cuando tengas energía suficiente.



9) REGRESO CON EL BARQUERO

La pista número 1 de la Mansión de la Muerte decía: espera un espíritu en "Deborah´s Cliff" usando el cristal rojo, así que lo primero es ir por el cristal rojo.

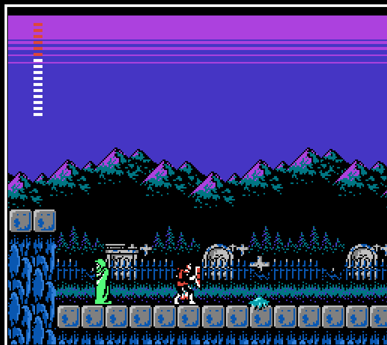
Saliendo de la Mansión Brahms regrésate con el barquero, desequipa el corazón de Drácula y equipa la costilla (el escudo), deja que te lleve una pantalla a la derecha, y luego que te regrese otra vez a la izquierda, bájate, y camina a la izquierda, llegarás al pueblo de Alba (morado).

10) TRUEQUE DE UN CRISTAL AZUL POR UNO ROJO

Llegando al pueblo de Alba busca al hombre que ves en la foto para hacer el trueque de tu cristal azul por uno rojo. Adicionalmente, compra ajo, laureles, y ENTRA DE DIA A LA IGLESIA A RECUPERAR TODA TU VIDA.

Espera a que se haga de noche para eliminar zombies e incrementar tu vida (experiencia). Es oportuno mencionar que cada vez que conquistas una Mansión tu contador de experiencia se habilita para que pueda ser incrementado.





11) UN GITANO OCULTO EN EL CEMENTERIO

Sal por el lado izquierdo del pueblo de Alba, y sigue esa dirección hasta que encuentres una bifurcación, y ahí toma el camino inferior, sigue tu paso hacia la izquierda hasta que topes con pared (el sitio de la foto). Ahí arroja un ajo para que aparezca un gitano, habla con él y obtendrás la bolsa de seda. Las sanguijuelas que te encontrarás eliminas de una o de dos, no avances hasta que las hayas eliminado o tendrás problemas.

12) EL LUCERO DE LA MAÑANA

Regresa al Bosque Sadam (donde tomaste la bifurcación en el número anterior) y ahora sigue hacia la izquierda pero por el camino normal, llegarás a otro pueblo (Pueblo de Oldon), aquí busca la puerta que ves en esta foto, y ahí compra el látigo "Morning Star". Si se hace de noche sigue incrementando experiencia (el máximo por ahora es 4, para que pongas pausa y lo verifiques). Tan pronto se haga de día sigue tu marcha hacia la izquierda.





13) EL ESPIRITU DE DEBORAH´S CLIFF

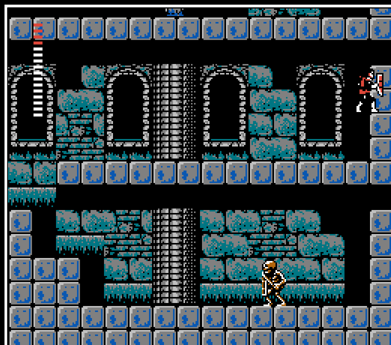
Hemos llegado a un páramo desolado, sigue tu marcha hacia la izquierda, siempre avanzando con cautela, y dando cuenta de los enemigos según la marcha (no dejes que te sigan, o se complicará el asunto).

Al llegar al lugar de la foto, equipa el cristal rojo y agáchate 7 segundos: un remolino vendrá para llevarte a la Mansión Bodley.

Mansión Bodley

(Uña de Drácula)



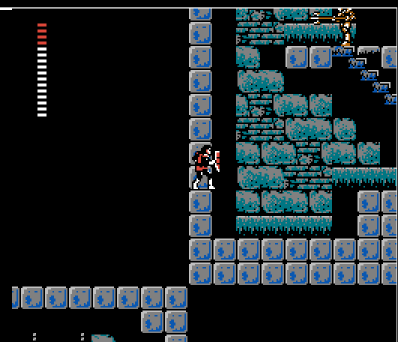


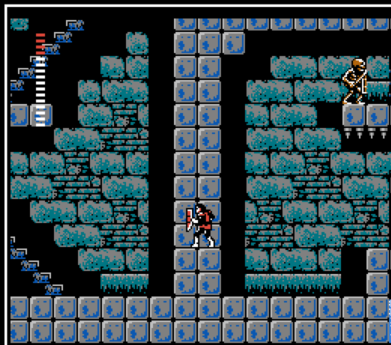
MUROS FALSOS

Entrando a la mansión sube por la primera escalera que te encuentres, y sigue tu camino hacia arriba/derecha (observa el mapa de la Mansión para los pisos falsos), al llegar a lo que parece un pasillo cerrado, salta para revelar un muro falso (el de la foto), y sigue tu marcha hacia la derecha y hacia abajo. Llegarás a un cuarto de ahorcados, sigue tu marcha hacia la derecha y hacia abajo.

¡CUIDADO!: EL ENGAÑO MÁS GRANDE DEL JUEGO

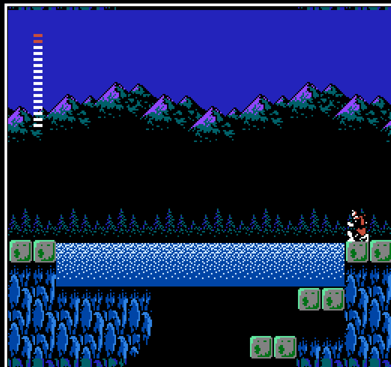
El gitano que te vende la estaca está oculto en la parte negra del escenario, para llegar a él debes saltar por este muro falso, pero antes de hacerlo cerciórate que llevas 200 corazones para comprársela, o de lo contrario tendrás que dejarte caer y comenzar nuevamente el recorrido. Cuando ya le hayas comprado la estaca, sigue tu paso hacia la izquierda para que caigas por el piso falso, desciende por la escalera, y a la derecha esta la Reliquia.





SALIDA

Para salir, regresa hacia la izquierda subiendo las escaleras que sea necesario y, cuando llegues a una sección con bases suspendidas sobre agua, usa holy water para eliminar bloques que obstruyen tu paso, por último, atraviesa el muro falso que se ve en esta foto (está al inicio de la Mansión), y ya estás a un paso de la salida. Este muro lo puedes probar desde el inicio de la Mansión, pero no puedes obtener la Reliquia porque no tienes la estaca ;)

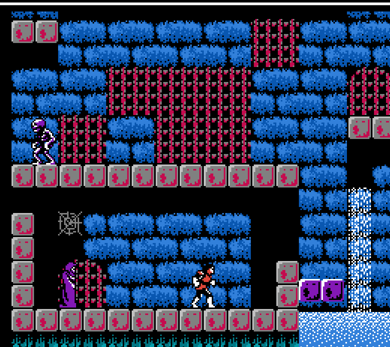


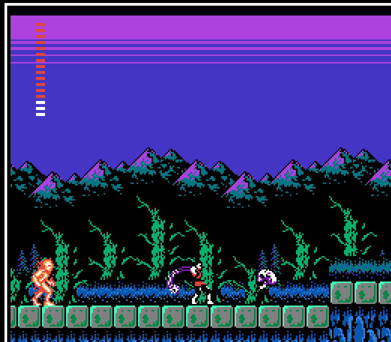
14) LAS AGUAS DEL LAGO YUBA REVELAN OTRO PASAJE

Saliendo de esta Mansión ve a la izquierda, con cuidado para no caer al lago Yuba que se te aparece al cruzar una pantalla, enseguida equipa el cristal rojo, y agáchate por unos 7 segundos... las aguas revelarán un camino hacia abajo.

15) EL LEGENDARIO LÁTIGO DE FUEGO

Sigue tu marcha hacia la izquierda, llegarás a una caverna azul (es azul sea de día o de noche, el único escenario del juego que no se altera), no tiene caso ir a buscar cosas arriba, así que avanza por la parte más baja de la pantalla, hasta el pequeño recinto donde yace un gitano. Habla con él para que a tu látigo “Morning Star” lo convierta en un látigo de fuego.





16) EL PÁRAMO SINIESTRO (O DE LAS MEDUSAS)

Enseguida, continua a la izquierda, llegarás al páramo: al primer paso vienen un par de medusas a darte la bienvenida, enemigos que yo encuentro muy molestos, así que como no tiene mucho caso guardar ajos, es bueno regalarles uno para atajarlas; el látigo de fuego también es buena arma. Conviene gastar unos 5 minutos matando esqueletos o enemigos que no sean tan comprometedores. Sigue a la izquierda tan pronto amanezca.

17) EL UNICO CAMINO A LARUBA ES POR EL PANTANO

Seguimos caminando hacia la izquierda, y ahora llegamos al pantano venenoso de Joma (Joma Marsh), si no tienes laureles para hacerte invisible, entonces equipa el escudo y sumérgete en el líquido rosa mientras vas dando saltos, no te pares excepto cuando tengas que latiguear sanguijuelas. Aunque parezca interminable, sigue avanzando hacia la izquierda hasta llegar a la última Mansión: Mansión Laruba. ENTRA CUANDO SEA DE DIA.





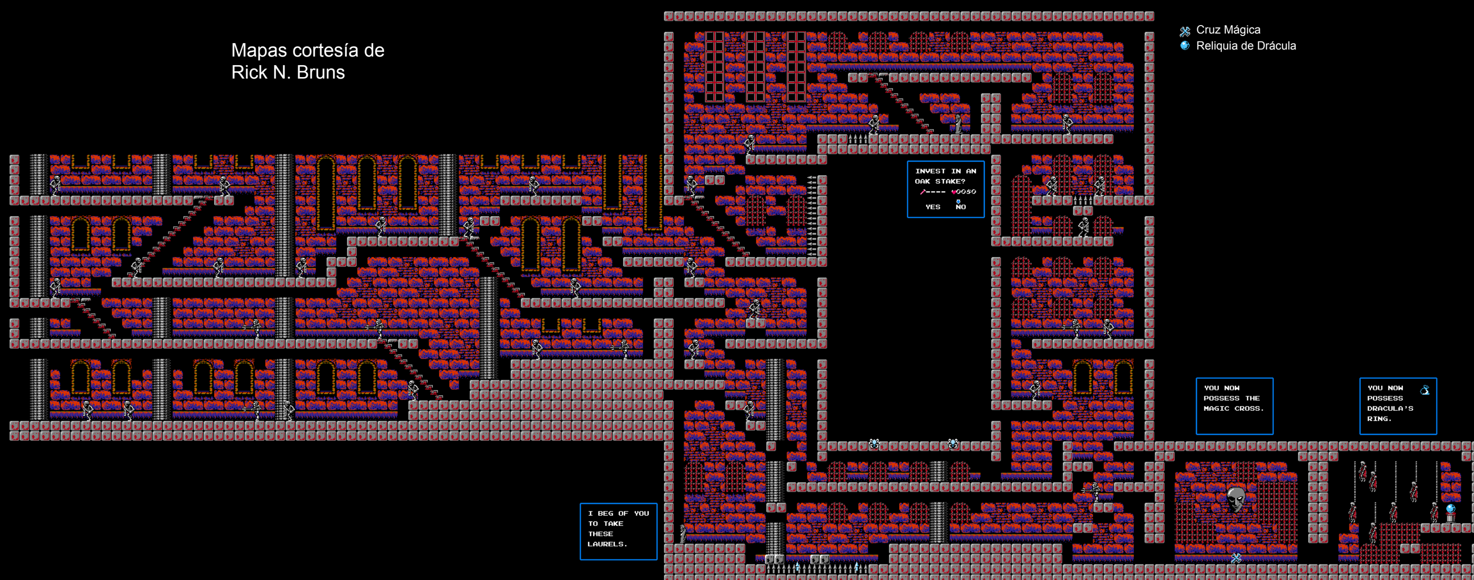
18) ATAJO POR EL CEMENTERIO STORIGOI

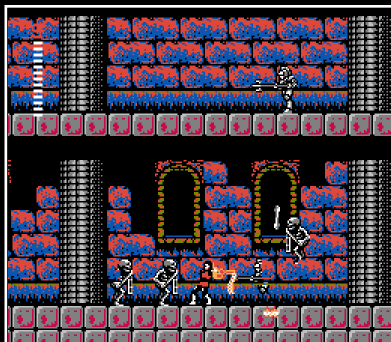
Este paso no es parte de la guía, pero conviene hacerlo notar aquí: una pantalla a la izquierda de la Mansión Laruba se encuentra el otro extremo del pantano venenoso (foto a la izquierda), y es aquí donde aparecerás si saltas la barda del cementerio Storigoi (paso 11 de la guía).

Para saltar dicha barda, mira la parte de “glitches”. Ahora sí, sigamos la guía entrando a la Mansión Laruba.

Mansión Laruba

(Anillo de Drácula)



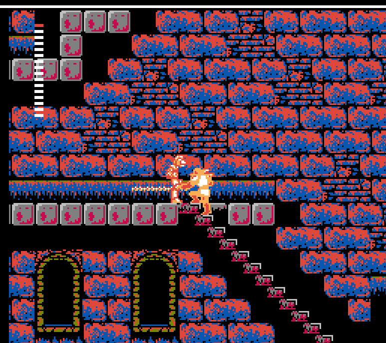


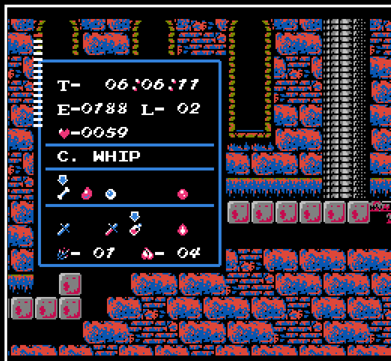
EL MAL SE AGRUPA

En esta Mansión es básico ir eliminando a los enemigos conforme avances, y no dejar que se te junten o la cosa se pondrá color de hormiga. Ten en cuenta que es la última Mansión del juego, y por ende, los esqueletos, armaduras, arañas, y demás enemigos, son muy fuertes. De momento, desequipa Holy Water, y equipa armas fuertes como el cuchillo de oro, o la flama sagrada para los enemigos recurrentes (como los esqueletos saltarines).

LOS LAURELES MEJORAN EL AROMA DE LA SOPA

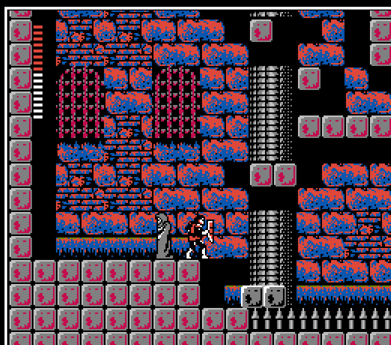
Si has comprado Laureles en el pueblo de Oldon, no dudes en usarlos, incluso en acabártelos (ya verás porqué), ya que en esta Mansión hay diversas Armaduras vivientes estratégicamente colocadas para dañarte cuando subes o bajas escalones. Recuerda que si pasaste el pantano venenoso a puro brinco, no debe quedarte mucha energía. Usa laureles, así como las armas que tengas a la mano para que no sufras por energía.





UN DESCENSO COMPLICADO

Con la salvedad de que al inicio de la Mansión debes tomar la primera escalera que encuentras, en el resto del ascenso elige los caminos que vayan hacia la derecha (guíate por el mapa). Luego de encontrar al gitano que te vende la estaca (la cual debes comprar), avanza una pantalla más a la derecha y luego dirígete todo hacia abajo e izquierda, usa laureles si aún te quedan cuando encuentres arañas o esqueletos saltarines, usa la invisibilidad para eliminarlos, y sigue la ruta izquierda/abajo.

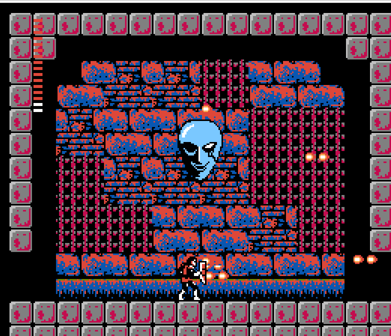


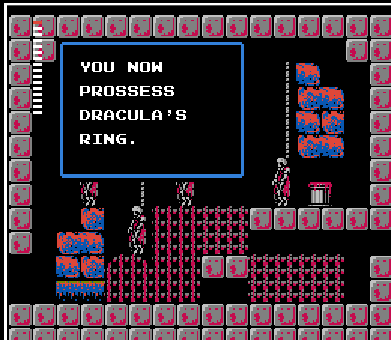
"TE RUEGO QUE TOMES ESTE REGALO"

Como ya hemos obtenido la bolsa de seda, y nuestro nivel esta en 5, habla con el gitano que ves en la foto, te dará laureles. Sigue hablando con él hasta que tengas 8 laureles. Haz este pequeño truco: usa un laurel y habla con el nuevamente para que te rellene a 8, y rápidamente camina hacia la derecha (sobre los picos) estando invisible. Sigue hasta la derecha para entrar en el recinto de Vampira, quien custodia la última reliquia de Drácula.

LA CRUZ SAGRADA

Es necesario vencer a Vampira, pues posee un tesoro que se suma a las 5 Reliquias de Drácula para poder entrar en Castlevania. Equipa tu escudo, colócate casi al centro de la pantalla, salta y dale latigazos cuando este a las 3 y 9 en punto (ella hace el recorrido de las manecillas de un reloj). Con el escudo equipado no tienes de qué preocuparte, de hecho no tienes ni que agacharte cuando pase sobre tí. Al eliminarla soltará la cruz mágica.



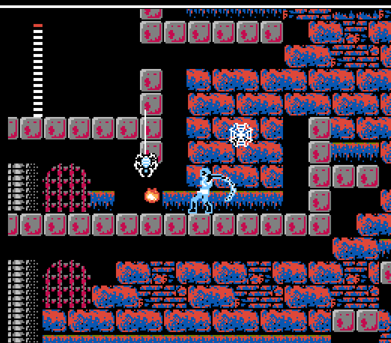


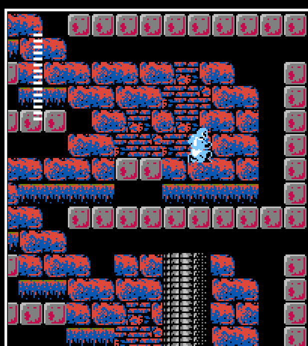
LA ÚLTIMA RELIQUIA: EL ANILLO DE DRÁCULA

Al vencer a Vampira marcha hacia la derecha para con la estaca abrir la última esfera y obtener "El anillo de Drácula", que no sirve para nada más que para tener completada la colección del Lord de la noche. Al ir de salida otra vez estará Vampira, pero esta vez puedes ignorarla y salirte como si no estuviera; si decides enfrentarla nuevamente, entonces al vencerla te dará de nueva cuenta la cruz mágica. Con una es suficiente.

ARACNOFOBIA

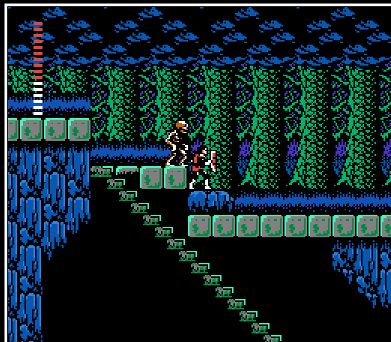
Al salir de la recámara de Vampira (qué bien se oyó eso), sube un poco y atrévete a pasar hacia la izquierda por el corredor de las arañas, pero usando 1 o 2 laureles para que no te hagan nada. Al final del corredor sube por donde se ven los esqueletos (usa un laurel si es necesario), y finalmente avanza hacia la izquierda para buscar la salida. Guarda al menos 4 laureles.





MAS EXPERIENCIA

Dado el nivel de fuerza y aguante de los enemigos, y tomando en consideración que una Armadura viviente enfrentada de frente es relativamente fácil, el camino de salida de esta Mansión es un buen sitio para incrementar experiencia. El nivel máximo al que puedes aspirar es 7 (en el menú al poner pausa lo verás como L-06). Ahora que has juntado todas las Reliquias, es hora de ir a Castlevania, el sitio donde enfrentaremos a Drácula.

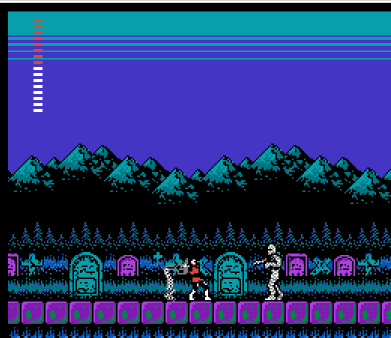


19) EN MARCHA A TRANSILVANIA

Saliendo de la Mansión Laruba, vas a caminar hacia la derecha, pasarás: el pantano venenoso, el páramo de las Medusas, la caverna azul, subirás por el Lago Yuba, otro segmento del páramo, la Mansión Bodley, el páramo siniestro (Wicked Ditch), el Pueblo de Fetra (donde no hay nada que hacer), un segmento del puente, y los bosques de Dora, donde encontrarás una bifurcación. Toma el camino hacia abajo que se ve en la foto.

20) EL CEMENTERIO DEL CONDE

Hemos llegado a un pueblo de color gris (Yomi), avanzamos a la derecha y sigue el último paraje maldito antes de Castlevania: “Vlad Cemetery”. Aquí hay momias y pájaros, afortunadamente también hay lápidas que sirven para frenarlos un poco al tiempo que los golpeamos. Este escenario merece verse de noche, pues es desde mi punto de vista uno de los más bonitos del juego. Seguimos hacia la derecha, donde está el último puente.





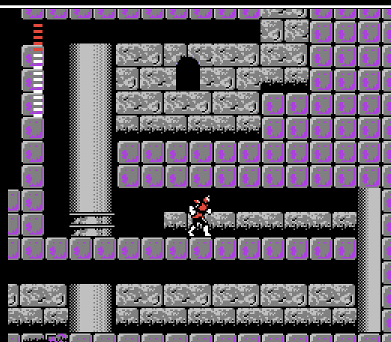
21) EL MURO DE CASTLEVANIA CEDE

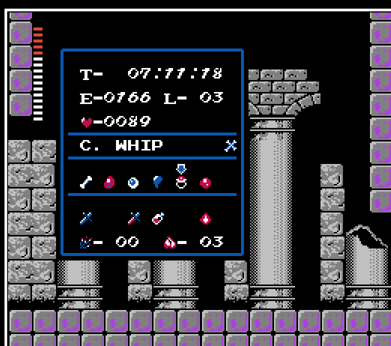
Como ya hemos obtenido las 5 reliquias y la Cruz Sagrada (o mágica, depende la traducción), solo es cuestión de usar holy water en el muro que ves en la foto para quitar los bloques, y así llegar por fin a Castlevania.

No importa tanto si llegas de noche o de día, pues el único enemigo de Castlevania es Drácula, y con la técnica que daré se le vence fácilmente.

22) CASTLEVANIA

Equipa Holy Water, y úsala cuando veas que no hay más camino: hay partes donde el piso es falso y se destruye con Holy Water. Lo bueno es que no hay enemigos, y puedes equivocarte tanto como quieras. No hay mucho que explorar, y siguiendo el camino pronto llegarás con Drácula.





23) ALGUNOS ITEMS DESAPARECEN

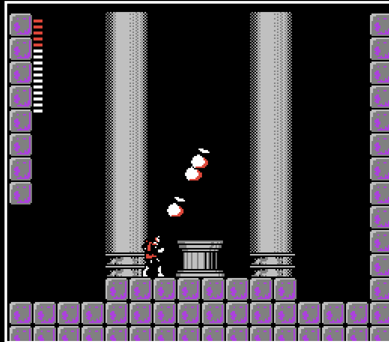
Para que el último encuentro no sea injusto, el juego te resta los ajos que lleves contigo al momento de entrar en el altar de Drácula, esto para evitar que lo trabes.

No te preocupes, aún sin este artilugio, hay otras armas de las cuales echar mano para eliminar al Vampiro.

Castlevania



Mapas cortesía de
Rick N. Bruns



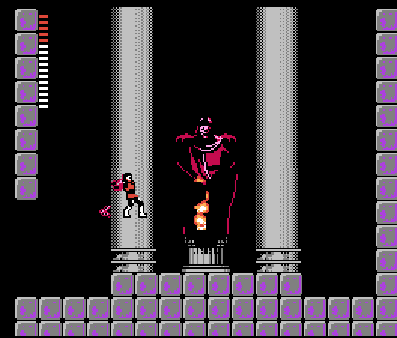
SU PAQUETE SEÑOR

Simon deposita las Reliquias de Drácula en el altar.

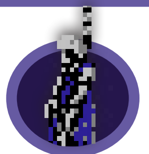
LA FLAMA SAGRADA Y EL CUCHILLO DE ORO

Cuando los restos de Drácula ardan, este aparecerá. Abre el menú y equipa laureles y la flama sagrada (o el cuchillo de oro), colócate como en la foto y no le des descanso al Vampiro, castígalo con latigazos y lanzando flamas o el cuchillo de oro, y así, en menos de lo que estira los brazos, la puerca torcerá el rabo.

¡FELICIDADES! ¡has terminado uno de los juegos más polémicos de NES!



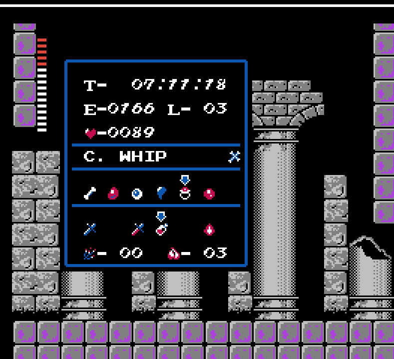
El final dependerá del tiempo que te haya tomado terminar el juego: menos de 8 días verás el mejor final; más de 8 días pero menos de 14 verás el final normal; más de 14 días verás el peor final. Usa los siguientes passwords para elegir a tu gusto.



Passwords

Para no arruinar la diversión mostrando los finales del juego, preferí dar los 3 passwords que corresponden a cada final.

Con todos ellos inicias en el pueblo de Jova, todo lo que hay que hacer es caminar a la izquierda hasta llegar a Deborah´s Cliff, donde hay que agacharse y usar el cristal rojo (como en el paso 13 de la guía), luego de eso avanzar hacia la derecha hasta llegar a Dora´s Wood, y ahí bajar por las escaleras (paso 19 de la guía), finalmente continuar todo hacia la derecha para llegar a Castlevania y eliminar a Drácula. Luego de eso verás el final, según cada password.



FINAL 1: EL MEJOR FINAL

FPIV MUSC 1ZSY VGZO

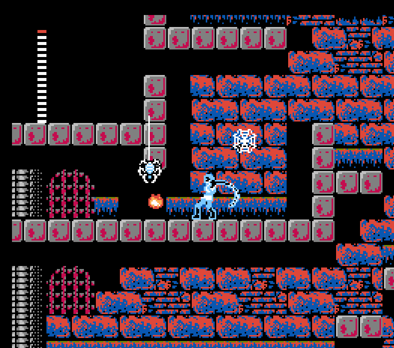
Este final lo obtienes terminando el juego en menos de 8 días.



FINAL 2: EL FINAL NORMAL

C1DF O26D L1KN SWJKI

Este final lo obtienes terminando el juego en más de 8 días, pero menos de 15. Este es el final normal.



FINAL 3: EL PEOR FINAL

OBET EQCU R12S UCAI

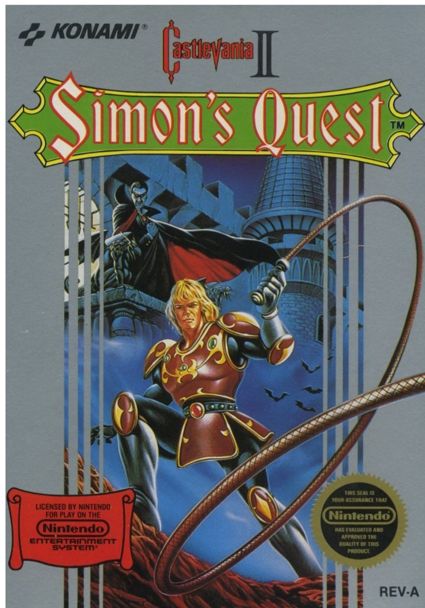
Este final lo obtienes terminando el juego en más de 15 días. Se dice que este es el peor final, pero mejor termínalos por tí mismo, pues desde mi punto de vista los 3 son buenos finales.

¡¡SUPER PASSWORD!!

DINT XXDY 445X V3ZX

Inicias en el día 1, con todas las armas, items, reliquias, y con el nivel de experiencia al máximo. Úsalo solo como curiosidad, o en un caso muy extremo.

Carátulas

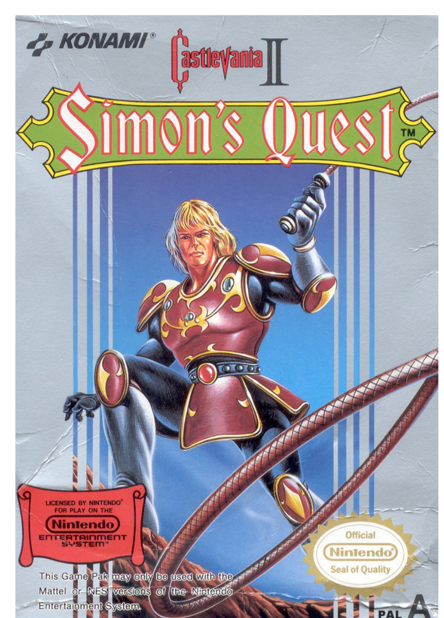


Box-Art EEUU

El rutinario color gris de las presentaciones de Konami no podía faltar en este juego.

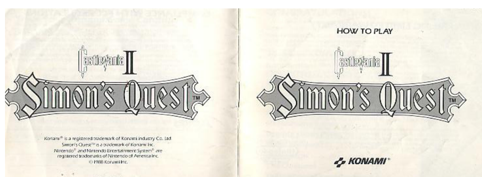
Lo que sobresale de este arte es el hecho de que aquí tenemos a Simon con un atuendo muy elegante, y en el juego mismo se le mira con esa elegancia.

Drácula al fondo corona la foto, aunque parece que Simon agita el látigo hacia el espectador, ¿cuál será el peligro que tiene frente a sí?

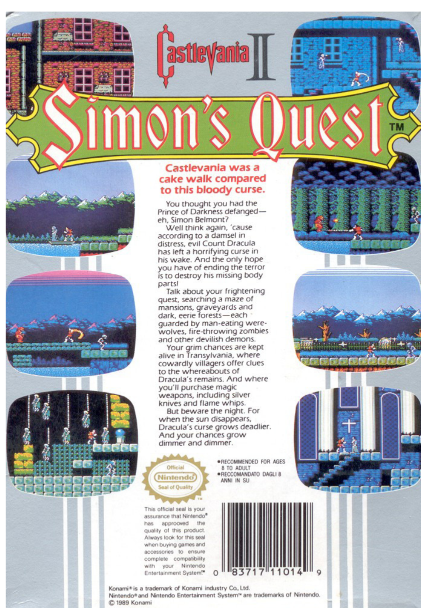


La versión Europea hace un acercamiento del héroe, y es lo único que podemos ver.

Box-Art Europa



Manual



Reverso Caja

Del arte Japonés original se tomaron el resto de las carátulas, aunque aquí tenemos las letras del juego con sangre escurriendo.

Busca más detalles, y el resto de las carátulas en la sección Japonesa de Castlevania II.



Box-Art Japonés
Famicom Disk System

Códigos Game Genie

Autoría: Gedowski

NOTA: Estos códigos podrían no funcionar al pie de la letra, o incluso no funcionar, o al combinarse tener efectos inesperados.

VTSKPI - Al introducir este código, el juego decidirá en qué pueblo inicias.

SXPAPE - Cuando aparece el mensaje de que es de noche no se hace de noche.

GAPNLO - El tiempo se congela a las 12 del día.

KINGPI - El reloj se reinicia en 0.

YOEEAN - Agáchate para caer por el piso.

ELEVES + ELETES - Los items que costaban 50 corazones son gratis, y los que costaban más de 50 ahora son más baratos.

AVTAAY - Las balas te rebotan.

GNKEXA - El látigo golpea varias veces.

GOKENA - Super salto al estar avanzando.

SKIPPY - Al latiguear a los enemigos se llena tu energía.

GNSAOP - Al saltar usas el látigo en automático.

STLION - Luego de juntar algunos corazones tendrás nivel 5.

NYSSLI - Experiencia y corazones suben más rápido de lo habitual.

NYIVLI - El primer corazón que juntes sube tu nivel, y te da 1200 de experiencia... también podrías convertirte en libro.

PSLAAX - Los enemigos siempre te dejan corazones grandes.

KATAZY - 1 corazón te da 100 unidades.

NYIIZI - Junta un corazón para llenar tu energía.

KETAZY - Mientras más te dañan, más te sanas (sí: como la *Hidra de Lerna*).

ATTEAY - Junta un corazón y recibirás el cuchillo de oro. Algunas veces aparecen otras armas, o se hace de noche ¡aún de noche!

NYSKLI - Inicias el juego con la costilla de Drácula y 0 corazones.

AITEAN - Junta algunos corazones para recibir la cruz sagrada.

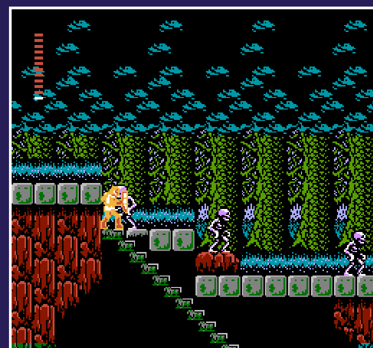
SZPAPO - Inicia un juego, gástate todos tus corazones, sal por la derecha del pueblo, da unos pasos y regresa: ahora ya tendrás el látigo de cadena (¿todo para eso?). Déjate matar para sacar el password y poder continuar, o si no el juego se bloqueará.



YOEEAN
No siempre es buena idea agacharse para caer por el piso



AVTAAY
Con el código de rebotar balas te sentirás como el mismo Superman



NYIVLI
El primer corazón sube nivel, además que Simon se autocura



ATTEAY
“What a Horrible Night to have a HORRIBLE NIGHT´S CURSE”

Códigos Game Genie (cont.)

Autoría: Gedowski

XLUGAO - Cada vez que vas al menú recibes items, reliquias de Drácula, y cristales. Dicho de otro modo: no controlas tu destino.

XOKOLY - Junta algunos corazones, y recibirás la cruz y la bolsa de seda.

ATLESI - Los enemigos y jefes que disparan no podrán hacerlo.

SNAKES - Pelea contra Drácula al inicio del juego.

PIKELL - Cuando no te muevas tendrás la apariencia de un aldeano. Fuera de los pueblos serás hombre lobo (lo sabía, Simon es un *licántropo*).

GNSEXP - Salta y podrás caminar sobre escalones invisibles.

NYIYZI - Hablas con un mercader, y al terminar de hablar ¡mueres!.

NYNKLI - Colapsas la música.

AELION - Inicias con 0 corazones, pero cuando dejas un pueblo y cambias escenarios, eres transportado a diferentes lugares. También recibes diferentes latigos e items. Otro impredecible.

PAZNGO - Comienzas con 100 en experiencia.

YTSKII - En el día y estando en los pueblos, aparecen los enemigos que solo se ven de noche (Autoria Victor Chacan).

SZYSSL - Mire a donde mire, Simon será encantado para solo usar el látigo hacia la derecha.

ATIEAY - Caminas rápido cuando vas de izquierda a derecha.

Autoría: Game Genie Database

NTSKPI - Inicias en el Pueblo aledaño a la primera Mansión.

NTSKAI - Inicias con el contador en 0.

OSLAAT - Atraviesas muchos obstáculos y pisos.

OSLAAX - Los enemigos dejan más corazones.

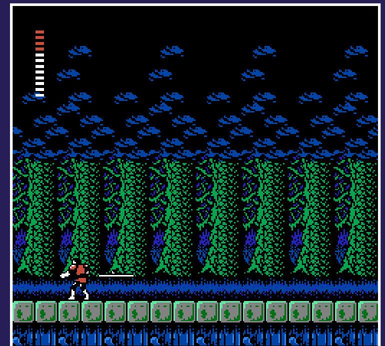
AITAAY - Al dejar el primer pueblo sin comprar nada, te recompensan con 5050 corazones. Pero si tu contador de corazones llega a 0, ya no podrás juntar más.

EEKOLN + **EEKOLY** - El primer corazón aumenta tu nivel a 83.

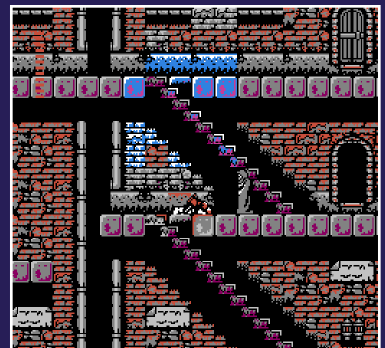
ZXIYGP - Inicias en el día 8, con más de 200 unidades de experiencia, nivel ?, y más de 200 corazones. No uses el menú o se congela el juego. Opcionalmente, puedes usarlo para ganar estos premios, y luego desactivarlo para seguir el juego normal.



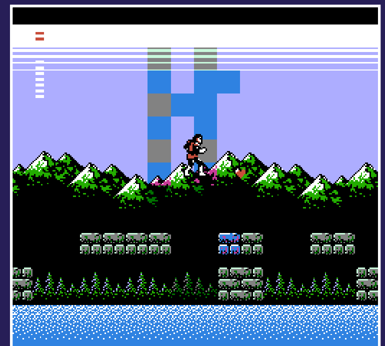
AELION
A mi me parece que el día todavía no gana: es un empate



SZYSSL
Drácula hechizo a Simon para solo usar el látigo hacia la derecha

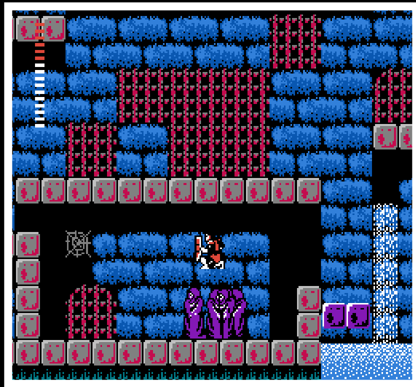


NYIYZI
No hables con extraños, o sus palabras podrían ser mortales



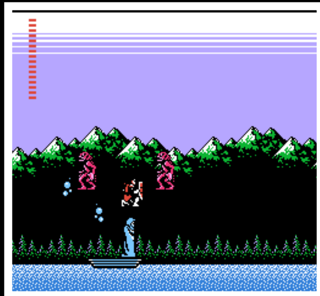
ATIEAY
Ahora Simon sabe lo que es avanzar a velocidad Mach-3

Glitches



Duplicar enemigos y algunos otros objetos

Este error se puede hacer en varias partes del juego, y aunque no tiene relevancia es muy curioso. El primer requisito es que te encuentres en un lugar donde se pueda hacer de noche y de día (en el interior de las casas, iglesias, o Mansiones no funciona), luego de eso dirígete a donde haya un enemigo u objeto que esté en movimiento. Una vez que el objeto está en pantalla piérdelo de vista por algunos instantes (si el objeto o sujeto viene hacia tí es mejor, pues se trata de que abandone su puesto), hecho esto espera a que se haga de noche o de día, y cuando eso suceda avanza la pantalla hacia donde el sujeto u objeto estaba y verás que vuelve a aparecer. Repite estos dos últimos pasos, y duplícalos a tu gusto hasta un límite de 9.





Hablar con el barquero más veces

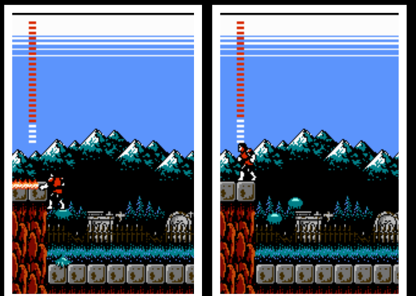
Seguro cuando vas en la barca has intentado entablar la charla con el barquero, pero te has dado cuenta que es más callado que una ostra. No obstante, si das un salto, y antes de tocar la barca oprimes golpe, el barquero hablará contigo. Sea que lleves el corazón de Drácula, o no, de eso dependerá su charla. Cuidado, si saltas cuando el barquero pasa de una pantalla a otra, aparecerás en el aire y él aparecerá en la orilla, y tú caerás al agua, muriendo. Este glitch de hablar con el barquero te sirve para cambiar de rumbo aún después de que él ya te dijo a dónde te llevará.



Atravesar pisos

Súbete a una base que tenga 2 bloques de altura, ahora déjate caer por ese escalón que se forma, pero al momento de que apenas comiences a caer da un latigazo. Si lo haces bien atravesarás el piso. Inténtalo varias veces, pues no es tan sencillo como parece.

Si este truco lo usas donde abajo de los bloques que sirven de piso hay agua, entonces no salpicarás agua y rápidamente irás a la pantalla de game over, o de las vidas que quedan. ¡Glitch!



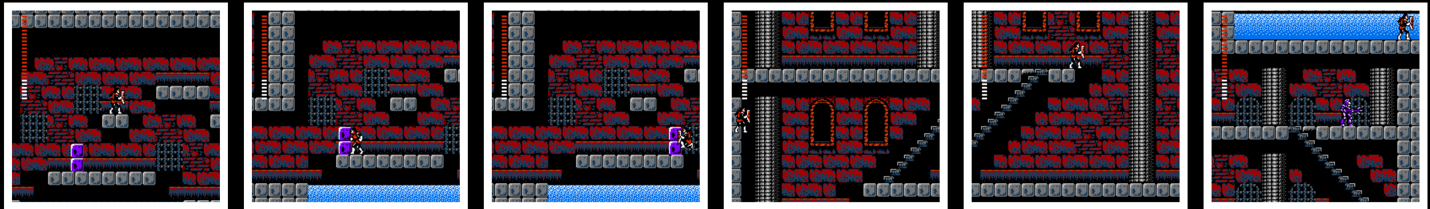
Atajo en Joma Marsh

Al llegar al cementerio Storigoi (mejor conocido como “del pato”) se pensaría que el muro a la izquierda es insalvable (y de hecho no es parte del juego poder saltarlo), pero con este pequeño truco puedes subirte a él.

Deja que te sigan una o dos sanguijuelas panteoneras que hay un poco atrás, pégate al muro y mantente caminando a la izquierda (desde luego que no avanzas porque esta el muro), cuando las sanguijuelas se acerquen salta y da latigazo en lo más alto (te dará extra altura) intentando que en ese instante te toquen las sanguijuelas, quienes harán que alcances el muro. Si sales por la izquierda aparecerás en el Lago venenoso Joma, pero si regresas a la derecha no apareces en el cementerio Storigoi, sino en la ¡Mansión Laruba!.

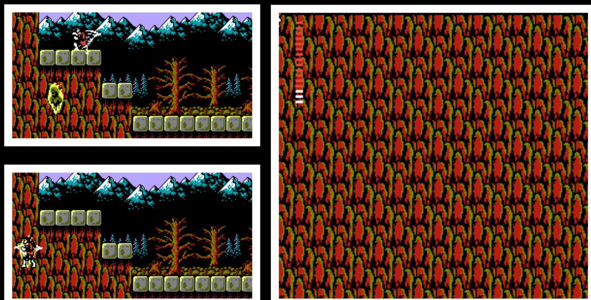
Glitches (cont.)

Mansion Laruba



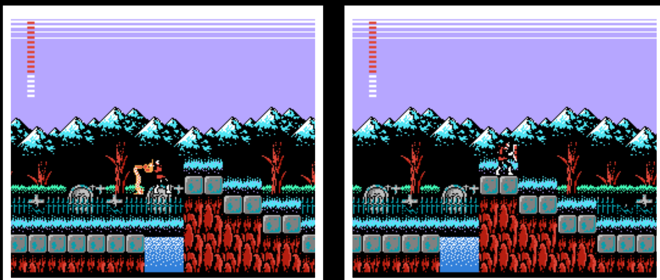
Entra en la mansión Rover, avanza hasta llegar a los dos bloques empalmados que se mueven de lado a lado, súbete a la base superior, ahora déjate caer a la izquierda cuando los bloques estén a tu izquierda y tan pronto toques el piso camina a la izquierda como si quisieras empujar dichos bloques morados al agua, ahora deja que estos bloques te vayan empujando hacia la derecha, y antes de que te tiren al agua da un salto vertical (tercera foto).

¡Has llegado a la "Mansión Laruver"! (mezcla de las mansiones Laruba + Rover). Aunque no hay enemigos te invito a explorarla: hay un Warp al exterior de la Mansión Rover, y una escalada al estanque del techo.



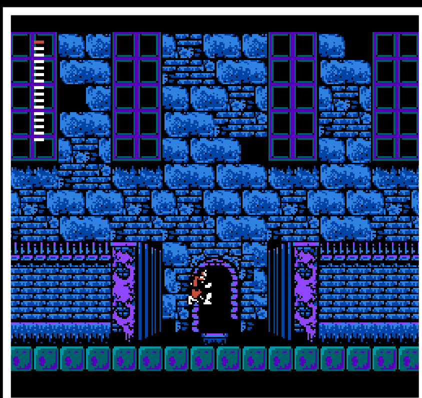
Atascado en Deborah Cliff

Haz que te siga un "Esqueleto de pirata" hasta Deborah Cliff, ahí no pierdas tiempo y agáchate usando el cristal rojo para que llegue el remolino que te llevará al otro lado, calculando que cuando el remolino te esté llevando choque con el "Esqueleto de Pirata". Si lo haces bien, Simón se quedará atascado en plena roca. Se hará de noche, se hará de día, y él no podrá salir de ahí. Reinicia el juego.



El salto de Camilla´s Cemetery

En apariencia, este salto en Camilla´s Cemetery es imposible, pero si calculas bien el salto, y en lo más alto del salto das latigazo para ganar extra impulso, lo conseguirás.



Salto en reversa

Este es otro de esos glitches que solo figuran como curiosidades y nada más.

Cuando entres a una Mansión, salte de ella dando un salto, y así Simon saldrá dando un salto en reversa.

Si este error lo haces en la "Mansión Laruver" (mira el inicio de esta página), a veces sucede que Simon cae de lo alto de la pantalla o del centro de la misma.

Versión Japonesa

Akumajou Dracula II: Noroi no Fuuin





Pantalla Principal

Ante un trabajo destacable como yo considero que es este, no pude dejar de investigar cuales fueron sus orígenes allá, en la Tierra del Sol Naciente, lugar donde seguramente tuvo algo diferente que ofrecer.

He aquí una breve reseña con el resultado obtenido de esta investigación, mostrando (espero que todas) las diferencias y características que presenta este juego en su formato japonés, para el sistema Famicom Disk System.

Fecha de lanzamiento: 28/Ago/1987

Precio actual cotizado: 8000 ¥



Flyers y Publicidades

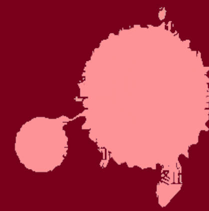
Para empezar, aquí tenemos un flyer que conserva el arte original de la caja, aunque con detalles añadidos como la sangre escurriendo en varias partes del mismo, con un degradado roji-negro en las letras del juego (que también gotean sangre), y hasta un relámpago detrás del castillo.

¿Bonito verdad?... es una lástima que este arte original se perdiera en el terremoto de Kansai, Japón de 1995.



Esta es una más de las publicidades al juego. Observa los dibujos que los creadores han puesto en la parte baja del mismo, con capturas girando al ritmo de las manecillas del reloj. ¡Muchos rayos!

Versión Japonesa (cont.)



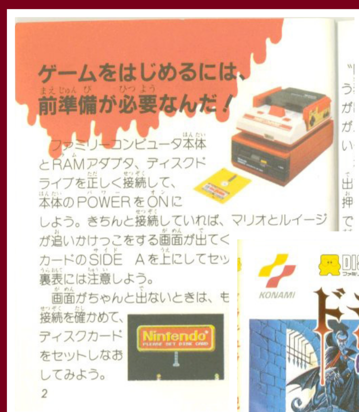
Tarjetas coleccionables

Cuando uno adquiría un juego de Castlevania II, una de esta seis tarjetas (coleccionables) era regalada.

Todas ellas presentan un estilo *manga*.

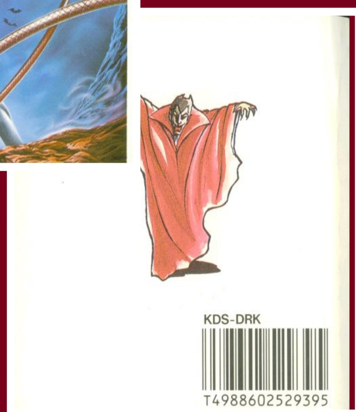


El Manual


ゲームをはじめるには、
前準備が必要なんだ！
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにしよう。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出てく
カードのSIDE　Aを上にしてセッ
裏表には注意しよう。
画面がちゃんと出ないときは、も
接続を確かめて、ディスクカードをセットしなおしてみよう。
2


鳥人
人間に変身するぞ。
おばけヒル
木の上から降ってくる。
血を吸われるな。
2つ首
2つの首から火をはく。
半魚人
突然水中から出現する。
目玉幽霊
をさまよっている。
狼
ながらシモンを
てくる。
大蛇
骨だけで生きている大蛇。


館
ここには、
骸が安置さ
これらを
キュラ城へ
教会
夜は危険なので、昼間のうちに教会に入り、体力を回復するんだ！　無理な戦いはさけよう。
船頭
どこかへ連れて行ってくれるが、手にいれたドラキュラの遺骸によって、行く場所がかわる。
28

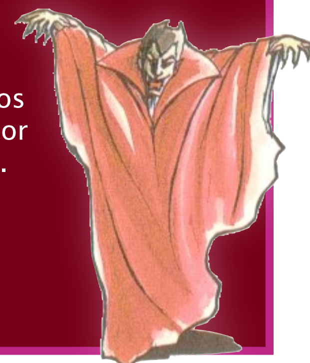


La gran mayoría de los manuales de Konami para NES, en su formato para el resto del mundo, venían monocromáticos, sobresaliendo sobre todo las imágenes grisáceas.

En este caso, el manual es colorido, y con ilustraciones exclusivas para esta versión hechas a mano.

Pero las ilustraciones no son todo lo distinto que presenta el manual, hay también información ampliada sobre la historia del juego, así como detalles y descripciones de las bestias del juego.

Hay que tener presente que este juego salió en formato FDS (Disco), un formato que gracias a la disquetera grabadora podía de algún modo ser copiado a un costo más bajo, por lo tanto, artilugios como el manual, la cajita, la tarjeta coleccionable, eran agregados por los cuales se podía optar por comprar este juego en original.





Versión Japonesa (cont.)

Guía Detallada
(Dracula II Noroi no Fuin Kanzen Hissho Hon)



De acuerdo a lo que se dice en el sitio Jap-Sai, esta es una de las guías más difíciles de conseguir de Castlevania 2, la única guía que se hizo para este juego.

Su fecha de lanzamiento es el 25 de Octubre de 1987.

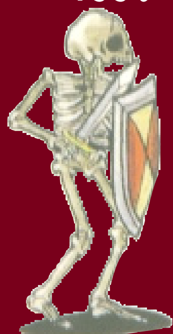
Cuenta con 66 páginas de mapas, arte, ilustraciones, fotos, y otros misceláneos que te ayudarán a terminar el juego sin tanto problema.

Como objeto de colección bien valdría la pena tenerlo, aunque su precio de 6000 yenes (algo así como 66 dólares) sea algo elevado.

Música
Akumajo Dracula Famicom Best



1990



1998



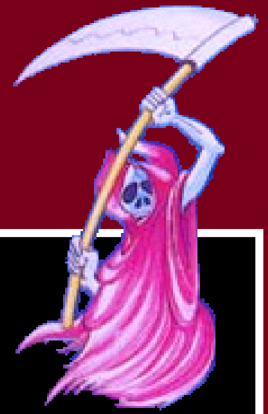
¿Comprar música de un video juego?... no era algo común de aquellos días... o no al menos fuera de Japón, ya que en esta isla sí hubo un par de CD´s en relación a Castlevania II.

El primero de ellos es ***Akumajou Dracula Famicom Best***, que data de 1990 y que recopila la banda sonora de los 3 juegos de NES de la saga: Akumajo Dracula, Dracula II, y Akumajo Densetsu. Se dice que es uno de los souvenirs más preciados de Castlevania, cuyo precio oscila entre los 100 dólares solo por el CD.

El segundo compilatorio data de 1998, se trata de ***Akumaju Dracula Best***, que vendría siendo la segunda edición del mismo CD, pero con algunos sonidos extras añadidos. Pese a que es más asequible, su precio no es tan elevado como el primero de ellos.

Versión Japonesa (cont.)

El Video Juego





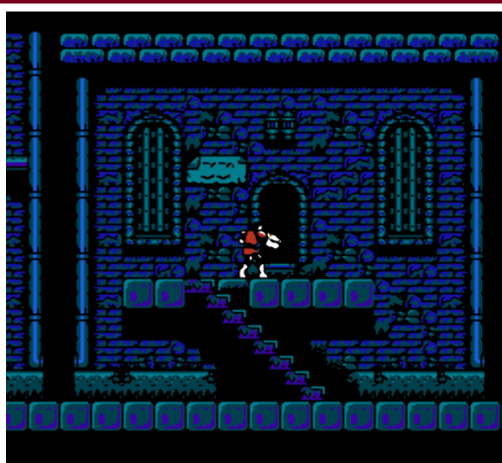
De las letras escurre sangre



En lugar de password hay 3 slots para guardar la partida



Cuando pasas de un escenario a otro, hay un tiempo de carga



Le faltan algunos sonidos, como el de Holy Water estrellándose



No hay verdades o mentiras, todos los diálogos son pistas o ayudas



En los créditos finales han puesto cosas chistosas

Ports

Castlevania II para PC



Castlevania II fue relanzado en 2002 en formato **CD**, para **PC**. El juego venía dentro de una compilación que hizo ***Konami*** de 5 juegos favoritos: la trilogía **Castlevania** para **NES**, y los 2 juegos de ***Contra***.



En esta entrega, el password cuenta con caracteres distintos al del juego original, donde podemos apreciar la "arroba", el "gato", el "corazón", etcétera. Fuera de eso, el juego es idéntico, tan idéntico como lo fue para la ***Consola Virtual***.

Castlevania II Portátil LCD



Con 4 niveles (el último de nombre nunca antes conocido "Castle Vania"), fue por 1989 que apareció esta curiosa portátil.



Como en otros casos de éxito, este es un port por parte de ***Tiger Electronics Inc***, muy conocido en estre rubro.

Ni de chiste se nos ocurra pensar en un trabajo estilo ***Game Boy***: este era un juego de acciones muy limitadas, vistas en prehistórico cristal líquido.



Por otro lado, la versión japonesa de esta misma portátil se llama "***Game Vision: SEGA Simon's Quest***", y para ilustrarlo he tomado estas imágenes de la página ***Castlevania Realm***, con autoría a un fan de nombre **JPCVFAN**.

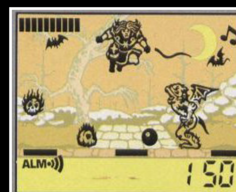


Castlevania II Reloj de pulsera



De acuerdo a lo señalado en el reverso del empaque, este reloj con video juego LCD (y con alarma, no nos olvidemos), ofrece 4 niveles de **Castlevania II** (abusado, no incluye el exclusivísimo nivel "Castle Vania"), sin por ello atrofiar su uso principal: reloj despertador.

También incluye la opción de guardado de puntaje, melodía interconstruida, y ¡muchas horas de diversión! Por cierto, también se puede elegir el formato de hora 12 o 24, y la modalidad para prender o apagar el sonidito.

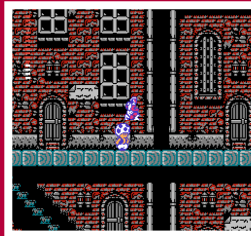


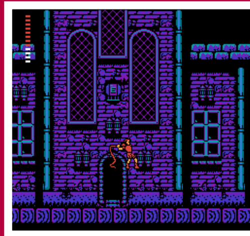


Hacks

SUPER Castlevania II





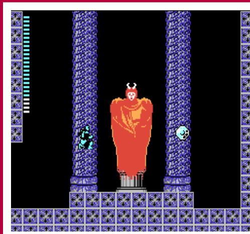
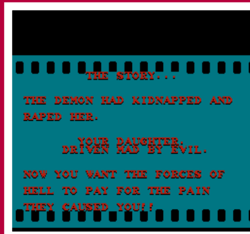

Imagina esto: de pronto te hallas en el pueblucho de Jova, junto a una gran variedad de personajes de otros juegos que de igual modo no tienen ni media idea de lo que está pasando ni de cómo han venido a dar a esta secuela.

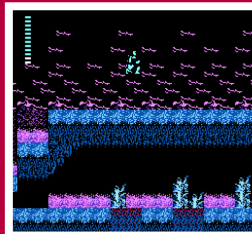
Se trata de un hack que hace del juego lo que hemos venido platicando en otras ocasiones: un cambio de los personajes por caras conocidas, lo que parece poco interesante, hasta que te das cuenta que Samus gobierna la iglesia y que gracias a su tanque "E" puede llenarte la energía. Algunos colores han sido cambiados, y los diálogos han sido alterados para que la comicidad no se detenga, pero en sí, podríamos decir que se trata del mismo juego. No muy recomendado.

Castlevania II: Vengeance in Hell





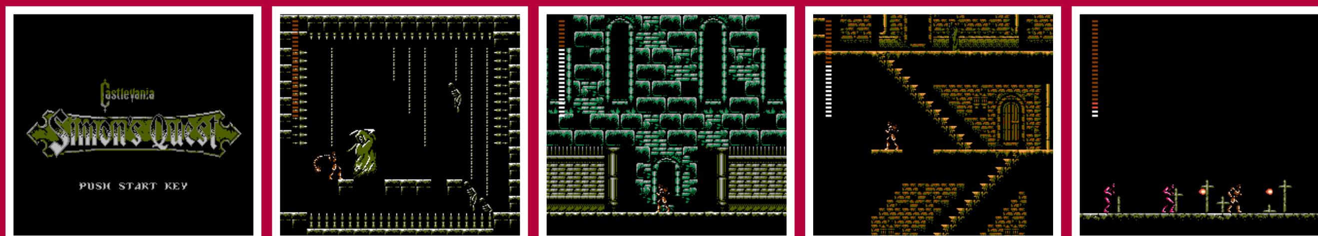


Pues eso: Drácula bajo con los mortales, y engañó a una jovencita: tu veintiúnica hija. Ahora se trata de ir a buscarlo para recuperar la hoooonra perdida en nombre de la familia. O por el contrario: ver si el culpable es de buen linaje, y así si baila la hija con el Señor Conde.

En este juego ya vemos un intento más serio por hacer lo que se dice un hack: colores modificados, algunos enemigos cambiados, y los escenarios retocados, y lo que a mí me parece más elegante: los textos con otro tipo de letra y marco, que le dan una elegancia sobresaliente, junto al hecho de que se han cambiado algunos de ellos. Vale la pena probarlo si ya has jugado la versión original, de lo contrario abstente.

Hacks (cont.)

Castlevania II (versión dark)



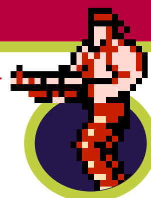
Esta es una versión hack muy rara del juego: aún de día abundan las tinieblas (el color negro). Sin embargo, los personajes han sido modificados y han quedado bien. Recalco que el detalle más notable es la obscuridad que despliega, sobre todo en los pueblos; yo no recuerdo un título que la transmita con tan siniestra luminosidad.

Presenta algunos glitches menores, como el que si pasas de un escenario a otro con un salto, aparecerás en un vacío y perderás una vida.

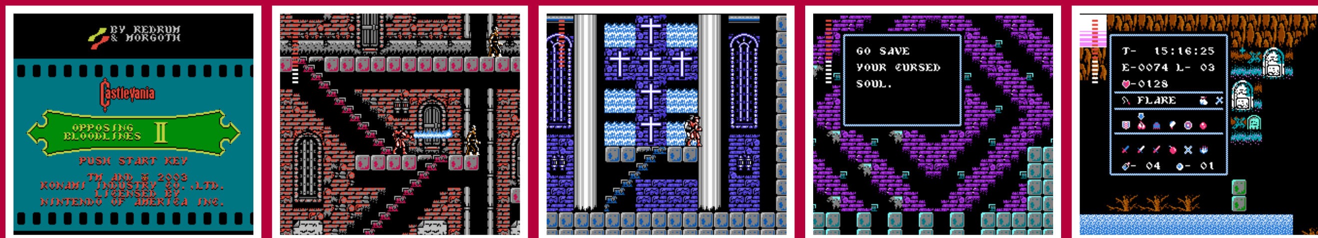
No sé bien quien sea el protagonista, pero para mí que es Ritchter.

En estos hacks predomina el humor y el retoque a los personajes, por sobre un trabajo serio de rediseño de niveles.

A propósito, ya tengo que irme, tengo una Tierra que proteger de una invasión Alien.



Castlevania II: Opposing Bloodlines



Este extraño Hack más parece una prueba de programación y comportamientos, que otra cosa.

En primer lugar hay muchos aldeanos con la forma de Alucard, algunos diciendo cosas graciosas, otros no tanto. Pero hablando de las cosas que interesan, si marchamos sea a izquierda o derecha, tenemos algunas improvisaciones al terreno: escalones, abismos, y cosas así, pero como dije, más parecen hechos con un “workshop” que con fines de realmente querer hacer un Hack. Si avanzamos hacia Castlevania notamos que hay un obstáculo insalvable, lo que impide terminar el juego. En sí es un hack con cosas llamativas, más que atrayentes. No recomendable por cierto.

EPILOGO

(no es el final)

Los esfuerzos de Simón fueron sinceros. Con su valor atravesó pueblos asolados por Zombies y vampiros, cementerios, y fosas pantanosas para obtener objetos mágicos y armas, y finalmente consiguió abrirse camino por entre las lúgubres Mansiones, recogiendo una a una las reliquias de Drácula.

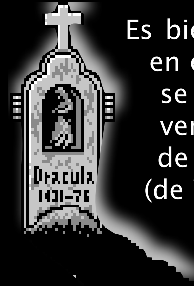
Se dice que cuando atravesó el pueblo de Fetra (el poblado más próximo a Castlevania), los habitantes comenzaron a injuriarlo, culpándolo decididamente de todos sus problemas, como si la presencia de un Belmont fuese ominosa, puesto que, tiempo atrás, los pecados de uno de ellos habían manchado el apellido hasta que la memoria así lo permitiese. Los más ancianos sabían que las fuerzas de Drácula estaban viviendo gracias a un efecto residual de la maldición infligida a Simon, y no querían saber nada de él.

Indiferente a sus palabras y a su menosprecio, Simón continuo su marcha a las ruinas de Castlevania, dirigiéndose al altar que yacía en sus entrañas, y ahí quemó los restos de Drácula.

Drácula se la había hecho una vez, así que esta vez Simón tomó sus precauciones, y cuando parecía que los restos de Drácula se hacían cenizas, un Conde hecho Zombie se levantó de su sueño para montar un asalto rápido como un rayo. El Conde, sin embargo, estando débil aún, no fue rival para el poderoso látigo "lucero de la mañana" infundido en llamas, con el cuál Simón removió para siempre la maldición.

Con esta experiencia documentada, el linaje de los Belmont está listo para cualquier otra maldición que llegue a investírseles en el incierto futuro, aunque con Drácula de por medio, nada es ni eterno ni seguro.

Curiosidades



Es bien sabido que el juego cuenta con muchos errores en el traslado de los textos, tantos que eso originó que se pensara que lo que los aldeanos dicen es unas veces verdad y otras mentira. Algunos detalles vienen a la hora de cambiar la L por R, así por ejemplo, el nombre "Vlad" (de Vlad Tepes Drácula), es traducido como "Vrad". Pero el que es quizás el detalle más sonado del juego es el del "cementerio del pato", nombrado así porque en un texto aparece la palabra "duck" para referirse a tal lugar (duck significa "pato" en inglés), pero por falta de un signo de puntuación (y por el sentido de la frase) "duck" significara también que debías agacharte.

Al menos esta vez escribieron correctamente "Dracula", y no "Dracura".

Una de las melodías favoritas de TODA la saga es "***Bloody Tears***", la cual fue creada en ***Castlevania II: Simon´s Quest***. A raíz de ello, en la saga se incluyeron todo tipo de estatuas y retratos llorando sangre.



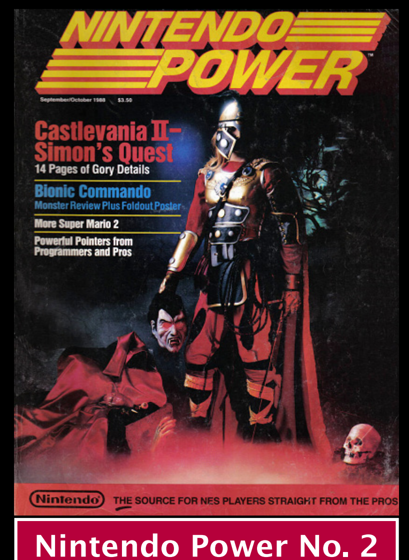
Castlevania Haunted Castle



Castlevania Chronicles

El número 2 de **Nintendo Power** mostró en portada una muy extraña y maquiavélica portada de **Castlevania II**, y es que se dice que fue un número por el que algunos papás se quejaron, puesto que (como podemos ver a nuestro costado) el héroe lleva una cabeza en su mano derecha, cosa que no sería buena que sus hijos vieran.

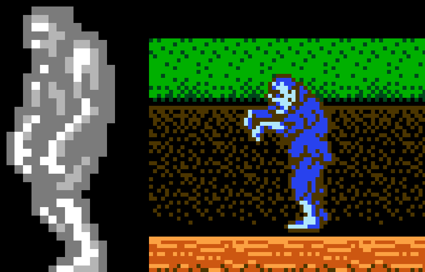
Tiempo más tarde, **Nintendo Power** la catalogaría como la portada más fea de su historia.



Nintendo Power No. 2

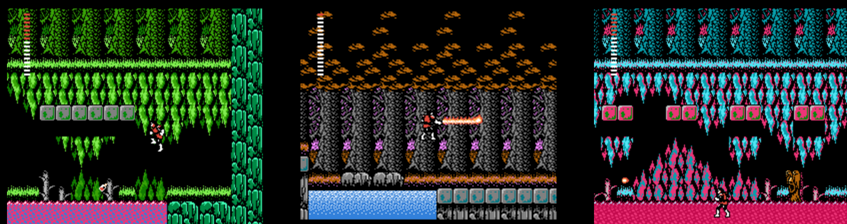
Curiosidades (cont.)

En la programación del juego se ha podido descubrir un zombie no empleado en el bestiario del juego. Las razones de su exclusión no se saben, aunque lo que si es cierto es que este Zombie no quedo sepultado por mucho tiempo, pues en 1990 (2 años más tarde) sería incluido en otro juego de esta casa productora: ***Monsters in My Pocket***.



Como pasa(ba) en muchas ocasiones, algunos juegos eran puestos a la venta por la santa voluntad de la dirección, sin que el equipo programador hubiese terminado su labor, y tal es (se supone) el caso de Castlevania II.

Primero, esto se argumenta porque Drácula es un adversario fácil de vencer, y de hecho al que no se le puede establecer mucha estrategia, no se diga lo poco animado que se nos presenta. Segundo (y más importante), porque pesa el hecho de que en el juego haya un escenario sin objetivo alguno: Dora´s Woods. Este bosque, que está cerca de Castlevania, presenta un extraño tendido de enemigos y no se diga su dificultad, para al final del mismo encontrar... ¡nada!. Así es, al parecer dieron por concluido el trabajo poniendo una pared, y a modo de corregir el regreso hay una escalera invisible, algo que no se ve en el juego entero.



El juego cuenta con mensajes no utilizados, principalmente unas cajas de texto que avisan cuando el héroe aumenta su nivel.

Asimismo, en su programación se tomaron a los “mermen” como sujetos “amigables” para charlar, ¿quieres probarlo?, introduce este código game genie: **XXZZZZ**, ahora ve y haz muchos amigos con escamas.



Fuentes

CASTLEVANIA DUNGEON

http://www.castlevaniadungeon.net/

CASTLEVANIA WIKI

http://castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania_Wiki

CASTLEVANIA REALM

http://www.vgmuseum.com/mrp/castle.html

MAPAS DE CASTLEVANIA

Rick N. Bruns

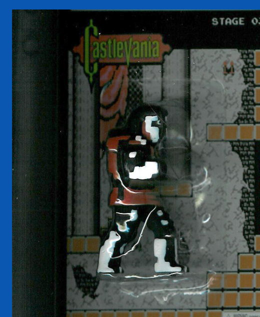
El detalle del juego



Los decorados del password, el cambio de día a noche y de vuelta a día, y decenas de otros detalles magistrales hacen que sea difícil elegir uno de ellos. No obstante, me he decidido por la mezcla de sonido, efecto, y resultado visibles cuando Simon sube un nivel.

Parafernalia

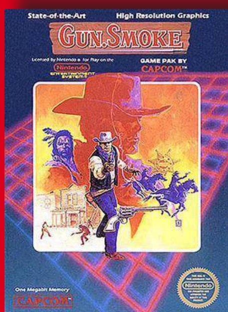
Por tiempo limitado, el juego “Castlevania The Dracula X Chronicles” (PSP) incluyó una figurita de Simon Belmont, fuese del Castlevania 1 o 2.



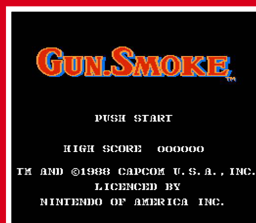
Lo bonito de la figurita es que está hecha de cuadritos (pixeles).

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Gun.Smoke



Para ser el cuatrero más forajido (o el forajido más cuatrero) del viejo Oeste, aprende estos sencillos trucos de control (nótese la originalidad de todos ellos). Estos códigos se introducen en la pantalla de presentación.





CODIGO	RESULTADO
Ⓐ Ⓑ Ⓑ → → → ← ← ← ← ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ , **START**	CAMBIAR CONTROLES: Con este truco controlarás la dirección de los tiros con la cruceta en lugar de hacerlo con los botones
Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ **SELECT** 4 VECES, → → , **START**	**INICIAR CON METRALLETA**
→ → → → **SELECT** 4 VECES, ← ← , **START**	**PARQUE INFINITO**

Sonson

Invencibilidad

En la pantalla de presentación presiona ↓ en el control 2, mientras en el control 1 presionas **A** 36 veces, **B** 6 veces, **A** 10 veces y **START**



SNOW BROTHERS



Invencibilidad

En la pantalla de presentación oprime y mantén ↙, **A**, **B,** y ahora oprime **START**

Elegir Nivel

En la pantalla de presentación oprime y mantén ↑, **SELECT, B**, y ahora oprime **START**

Nivel Oculto

Para jugar una versión cronometrada del juego, simplemente presiona **SELECT** en la pantalla de presentación. Recuerda que si no continúas, verás el verdadero final del juego.



Commando

Revelar pasajes secretos

En la pantalla de presentación presiona en el control 2 ← ← ← **B B A A** →, y finalmente **START** en el control 1. Con esto serán visibles los pasajes que antes eran revelados con granadas.



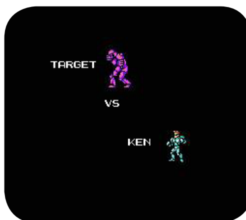




LAS COSAS QUE PASAN POR ANDAR DE CALLEJERO



En el 2010 hay toda suerte de saltos, disparos, acrobacias, y astucias, ¡hay que prevenirse!



Cada sector del juego está protagonizado por un Némesis

El gran Ken es el único peleador callejero capaz de hermanar este apocalíptico futuro del 2010. Pero para ello necesita de tus puños.

Juntos, ambos deben recorrer 16 escenarios llenos de enemigos del estado, plantas reptantes, e hipnóticos escenarios multicolores "warp" que te guiarán al corazón del villano que está detrás de toda esta vorágine espacial.

2010 es el año, y el juego se llama ***Street Fighter 2010***, ¡a pelear por la Justicia!



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

CONSTRUCCIONES

NES 101: TOP LOADER

Compañía: Nintendo

Año: 1993

Precio estimado: 50 usd en 1993, actualmente 115 usd (usado, en Amazon)

Otro: Conocida regularmente como NES 2



Hemos llegado a uno de los accesorios más interesantes en la vida del Sistema NES: la consola TOP LOADER.

De especial no tiene nada: mismo funcionamiento que el Sistema NES original (con algunos pormenores, que ya comentaré), luego entonces: ¿cuál fue la razón de ser de tan peculiar artículo, similar en su función a uno habido?...

Punto número 1: es un producto original de Nintendo, podemos decirle adiós a esos rumores de que es pirata. Punto dos, esta consola vendría a reemplazar al sistema NES original, sería por tanto la NES segunda generación (y última). Tercero, el motivo principal de su génesis, según se argumentó en varios medios informativos, fue el permitir que ahora los cartuchos se introdujeran por la parte superior (de ahí su nombre vulgar), donde la fuerza desmedida de las manitas de un niño, ayudado por la grandiosa fuerza de gravedad, permitieran que el cartucho embonara de modo grácil y efectivo; hay que recordar que, en el modelo original, el cartucho se metía en forma horizontal para luego hacerlo descender con el "elevador" y acomodarlo, cosa que a veces no permitía que este quedara bien alineado, dando algunos problemas de reconocimiento. Pero en sí, creo que todos los cambios en su totalidad podemos resumirlos a una máxima: abaratar el producto.



Esta consola duró solo algunos meses en el mercado, pues aún antes de ser vendida ya había sido reemplazada por el Super Nintendo, ¿qué se le hace?: eran tiempos santos donde aún era creíble que el Sistema NES podía seguir redituando tanto como el SNES (nótese que ambos iban al mismo nicho). Los colores en los que se comercializó fueron blanco y gris, aunque yo recuerde que en las revistas de aquellos años se le veía con un acabado "dorado" (tanto jugar Zelda acarrea secuelas). Su tamaño es dos tercios de la versión original (foto al costado derecho), con forma de un "tanquecito de guerra".

En lo ergonómico, este producto destaca por el control, que fue rehecho con la forma de un "huesito" (muy al estilo del control de Super Nintendo), con los botones/cruceta más suaves al tacto, y con un acabado antiderrapante, eso sí: perfectamente compatible con el sistema NES clásico.

Un detalle importantísimo de esta nueva consola es que no cuenta con el "Chip de Conejo" (técnicamente el chip 10NES, y en cristiano: el chip de bloqueo regional), por lo que son jugables los títulos sin licencia y algunos otros de dudosa reputación. Otro detalle sobresaliente es que la consola solo cuenta con la salida para el RF Switch, que era el medio por el cual la mayoría jugábamos (según sé, se removió el AV con el fin de seguir bajando el costo), aunque se encuentren por internet casos específicos de consolas AV (mira el recuadro al final). Esta consola solo se comercializó en el paquete CONTROL DECK, y duraría unos cuantos meses en el mercado, muy pocos diría yo, pero suficientes para que esta sea una más de las razones por las cuales el sistema NES sigue siendo memorable: por cada uno de los casos de estudio, justo como este, que hacen que sea parte integral del tantas veces ces citado mundo coleccionista.

CONTENIDO

1 CONSOLA TOP LOADER
1 ADAPTADOR RF SWITCH
1 CLAVIJA (ALIMENTACION DE ENERGIA)
1 CONTROL
MANUALES E INSTRUCTIVOS

Tygrus

TOP LOADER AV

Se ha puesto en tela de juicio el hecho de que existió una TOP LOADER AV: las personas que no estaban satisfechas con el modelo del mercado (RF), podían reclamar a **Nintendo** la no inclusión de los canales AV, a lo que **Nintendo** tuvo que acceder a hacer el cambio de mother board para dar el AV. Y es que el modelo del RF tenía un desperfecto en el emparejamiento de la señal de video, ocasionando rayas verticales que "aclaraban" los gráficos, algo no del todo gratificante.



Ver para creer.



EXPERIMENTA EL PODER BIONICO



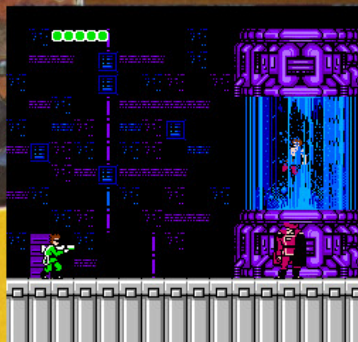


Tan pronto seas convertido en **Bionic Commando** ¡la acción no cesará!. El *Best-Seller* de los salones *Arcade* ahora lo puedes disfrutar en una dinámica conversión para tu **NES**, de los genios de **Capcom**.

Durante la infiltración en los cuarteles enemigos, espera una oleada de retos así como de gráficos extraordinarios. Tu poderoso brazo biónico retráctil, y un increíble arsenal futurista, te harán el perfecto hombre "yo las puedo todas".

Desde los más fieles soldados del régimen enemigo, hasta las mortales máquinas del Eje, esta parece una misión imposible, eso solo si al servicio del bien no estuviese ¡**Bionic Commando**!

Grandes gráficos y acción sin límite, para tu ultra-revolucionaria consola de 8-bits



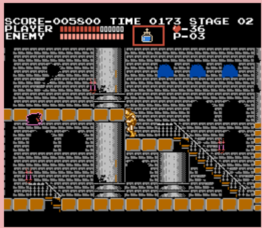


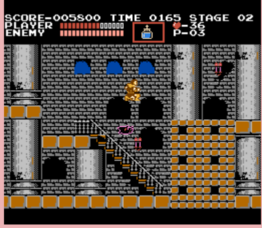
Para tu Nintendo Entertainment System

CAPCOM®

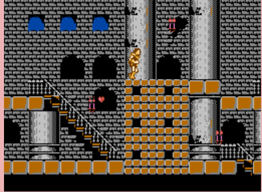
Castlevania

Vampiro chocarrero









Si a tí también te molesta la sección subterránea de Castlevania (donde salen los Mermen), hay una forma de saltársela.

Primero colócate como en la base que muestra la primera foto, marchando hacia la izquierda (el ladrillo evita que avances), esto para que un vampiro aparezca del lado izquierdo de la pantalla (el camino normal es por la escalera que se alcanza a ver en la esquina inferior izquierda).

Apareciendo el vampiro acércate a la escalera, y cuando casi te toque da un salto hacia la derecha, como queriendo llegar a lo alto del muro que te impide el paso (FOTO 2). A medio salto serás tocado por el vampiro, obteniendo un impulso extra para alcanzar tu objetivo (FOTOS 3 y 4).

Contra



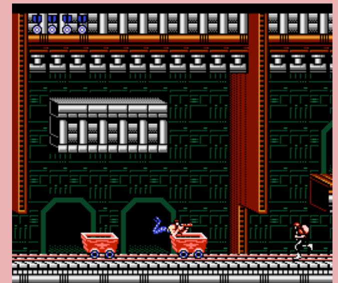
Pisando Picos

Los soldados de Contra podrán subirse en las trampas con picos que aparecen del suelo, en el Nivel 7: Hangar, con este sencillo truco.



Lo que hay que hacer es calcular el momento en el cual se van levantando, y pegar chico salto a lo alto de ellas. Si todo es correcto, podrás burlarte de los aliens desde lo alto del que ahora es tu trono.

El Ferry

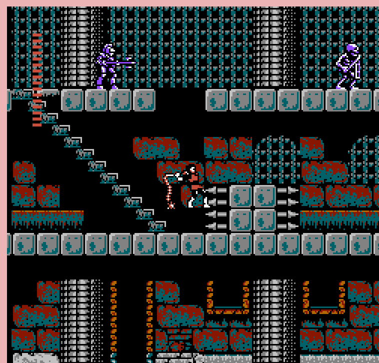


Y con el carrito de mina de este mismo nivel pasa algo también curioso: si te subes en él, y te agachas, los soldados que vengan hacia tí no te tocarán, aún y cuando sus cabezas si te estén tocando.

Castlevania II

Otra de picos

Es mala idea querer usar los picos que uno se topa de frente como si fuesen escalones, pero hasta las ideas descabelladas pueden tener, en ciertos momentos, su viabilidad.



Así pues, si calculas un salto a los picos que están en horizotal, tanteando caer en la puntita, tú podrás pisarlos y usarlos como peldaños.

Eso sí, no esperes llegar lejos, esto es simple y llana locura de video jugador.

Phantom Fighter

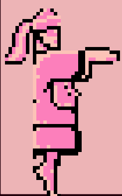
Para variar, otra de pisar



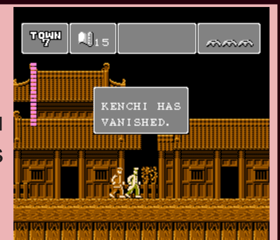
Y hablando de pisar cosas, déjenme contarles esta.

En **Phantom Fighter**, Luego de obtener “High Jump” (técnica para saltar alto), tú puedes pisarte en los “Kyonshies” (o sea los zombies), todo lo que hay que hacer es saltar y tratar de caer entre su cabeza y brazos extendidos (los muy tontos hasta extienden los brazos para que te pises). Debes moverte al ritmo de ellos, o caerás. Es gracioso, y nada más.

El héroe desmayado por su compinche



Antes de entrar a las casas de los pueblos, mantente quieto: pasados algunos segundos tu asistente te hará preguntas y cuestionará tu valentía, incluso te insultará, pero no le hagas caso, sigue así, y luego de unos 8 minutos tu personaje se desmayará (según lo que se lee).





34 Commando

Al iniciar una misión (cuando están poniendo en pantalla el número de la fase, y tú no puedes moverte), ¿cómo se le hace para que caiga una granada en algún lado de la pantalla?.

R= Es sencillo, solo ponte en el camino de una bala enemiga (o de un soldado), y poco antes de que te toque lanza una granada: perderás una vida pero, en el inter de reaparecer con tu siguiente vida, la granada que lanzaste será el único vestigio que verás en pantalla (cuando estén indicando el número de la misión). Es por eso mismo que no se puede hacer al inicio del juego, pero sí en lo que resta.

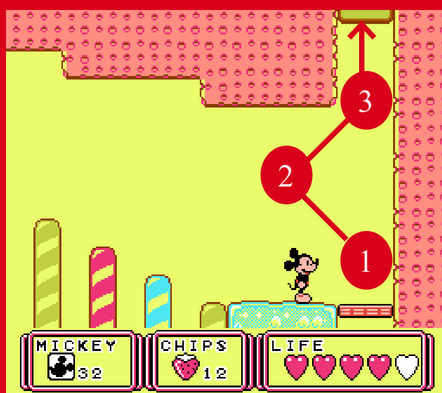




35 Mickey Mouse III

¿Cómo haces que Mickey alcance la base marrón de la esquina superior derecha que se ve en la foto, sin hacer uso del elevador a su derecha?...

R= Parece imposible, pero sí se puede hacer con los globos: sigue la secuencia marcada en esta foto, pisándolos (no rebotándolos) como si fueran escalones.



Ya que hayas aprendido esta técnica de "salto-ponerglobo-pisarlo" (todo en un mismo salto), úsala en sitios como el de la siguiente foto, para alcanzar lo alto de esta torre, donde se hace un warp-glitch:



36 Super Mario Bros 3

Estando como Mario chiquito ¿cómo eliminas a los Mini Goombas de ladrillo sin pisarlos, y solo tocándolos POR ABAJO? (mira la foto)

R= Increíble: cuando los bloques salten y vayan cayendo, salta como queriendo tocarlos por abajo (cual signos de interrogación), pero antes de tocarlos suelta el botón de salto y rápidamente vuelve a oprimirlo (como si quisieras dar otro salto en el aire). Requiere precisión y práctica, o perderás la vida. Lo repito: increíble.









ACERTIJOS DE...

LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



Bueno, pues tanto juego sin sentido nos ha dejado una serie más de acertijos, para que tú también tengas oportunidad de secundarlos.

Es momento de que probemos suerte con **Bump ´n´ Jump**, **Adventure Island 3**, y **Castlevania II**, y descubras que tan descubridor de descubrimientos y acertijos eres, y si los descubres buen descubridor serás. Los **Rapa-Kun**, como siempre, miran dudosos el firmamento, instándote a que trates de descifrar dónde está tamaño engaño... o enigma... o glitch... o bug. ¡Hora de empezar!

37 Bump ´n´ Jump

Esto que parece un desfile alegórico es en realidad una espectacular persecución en plena carretera. Y bien, como tu vehículo es el único que puede saltar, el contrario debe tener algunas artimañas, ¿no?, si no fuera así, ¿cómo hizo el camión de desechos para circular por el agua?...

Pista 1: No todos los cochecitos contrarios pueden hacerlo... de hecho, me animo a decirte que solo los vehículos pesados pueden hacerlo.

Pista 2: No es una cuestión de suerte, sino que tú puedes hacer que suceda (siempre y cuando haya agua, ¿verdad?).

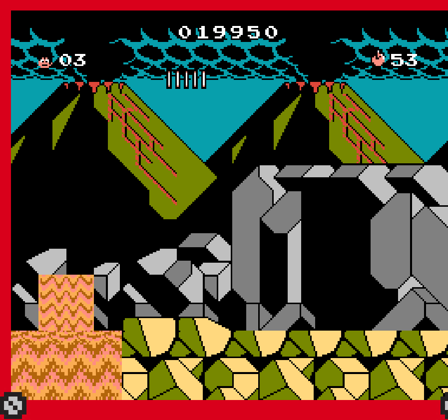


38 Adventure Island 3

Al llegar a la última isla, Master Higgins comienza a sentirse nervioso, nervioso de saber que pronto habrá de dar alcance al OVNI.

Es quizás por eso que en el escenario de la foto se desaparece para desentenderse del asunto, o... ¿será que también ha sido abducido por los extraterrestres?... ¡que alguien nos diga cómo se ha desaparecido!

PISTA UNICA: Debes poder aguantar más de un toque para que resulte el glitch.

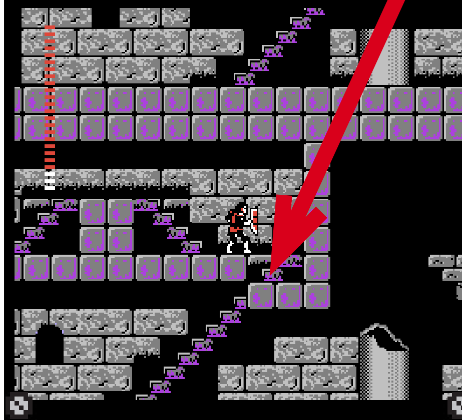


39 Castlevania II

Y bien, Drácula se las ha ingeniado para complicarle las cosas a Simon, y prueba de ello es este bloque imposibilitando el descenso por la última escalera de Castlevania (la flecha señala el bloque).

¿Cómo es posible que el Señor de la noche le haga esto a Simon?...

PISTA UNICA: Debes hacer "algo" antes de la "gran caída" anterior al lugar de la foto. ¿Podrás ganarle esta al condenado Conde?...



Ocio en la Red



Hoy vamos a inspeccionar un sitio que nos han reportado contiene una joya buscada por la Santa Inquisición. Un sitio que alberga al Necronomicón de los videojuegos de terror para **NES**: la guía definitiva para **Castlevania**.

Hospedada en ***Ryukenden Retro Gaming***, nuestro amiguito Ryumishima nos la comparte con todo su flagelado corazón caza vampiros. Veamos algunos detalles de esta guía.



Castlevania revelado hasta el último rincón

URL: http://ryukenden.blogspot.com/2010/02/castlevania-revelado-hasta-el-ultimo.html

Se venía anunciando desde el año de nuestro señor de 1997, pero por fin una herejía como esta ve la luz en este 2010.



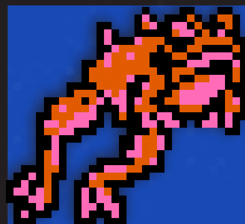
Guía Castlevania

Con más de 100 páginas, contiene desde lo más elemental del juego, hasta una guía que explica paso a paso cómo terminar el juego.

Entre otras cosas incluye:

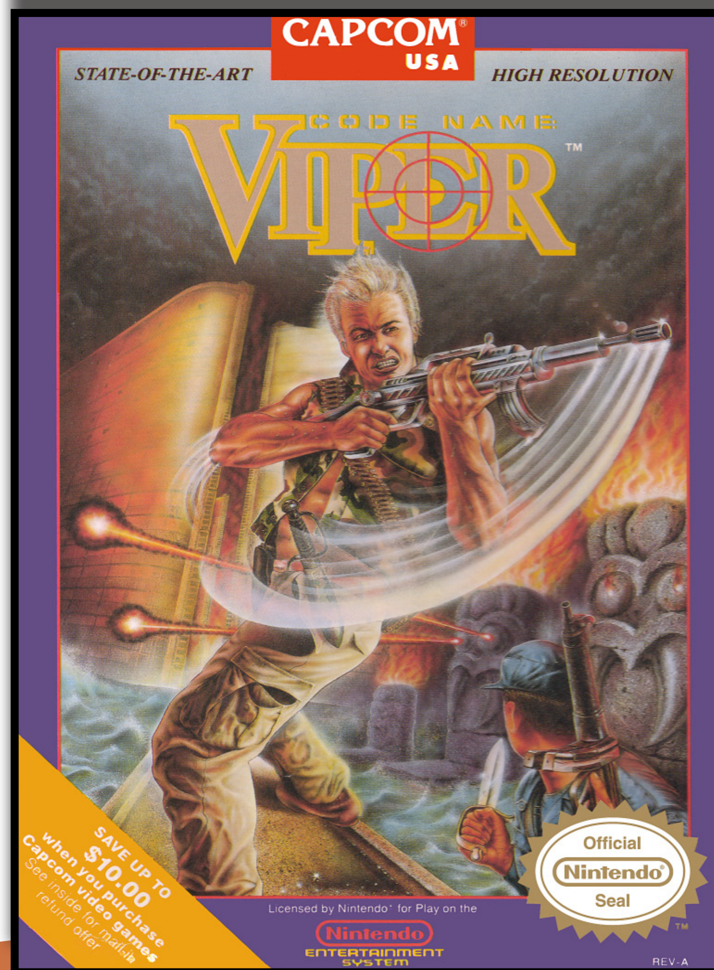
- Revisión
- Castlevania a través del tiempo
- Versiones alternas
- Datos y curiosidades
- Bugs
- Tutorial
- Tips
- Recomendaciones
- Introducción
- Bestiario
- Explicación de items.
- Explicación de armas
- El Vampire Killer
- Explicación de interfaz
- Guía
- Misceláneos

Además de eso, incluye unas fotos de unas ramas que están por la casa del autor y forman un castillo, así como una historia tipo comic contada entre escenarios, con mucha dedicación y esfuerzo que bien merece la pena verse para creerse.



Pues ya lo sabes, aquí tienes toda una enciclopedia con más páginas que la Reforma al Código civil, de un juego lleno de esqueletos, cabezas de medusa, unas gárgolas simio, unos hombres sapo, y muchos vampiros, que lleva por nombre ***Castlevania***.

“Croac”



JUSTICIA MARCIAL EN PLENO MATO GROSSO



No te demores, o solo hallarás los restos de los aliados



La selva Sudamericana está llena de pillos que aparecen de la nada

Las Selvas Sudamericanas abrigan no pocos misterios, pero uno de ellos es, por ahora, el que traerá al mundo en jaque, luego de que uno de los señores de las drogas intenta sembrar su terror.

Tu misión es ir y armar las piezas del rompecabezas que permitirá el desmantelamiento de tan peligrosa empresa. Ayúdate de los prisioneros que rescates, quienes podrían ser fundamentales para tener éxito.

Ráfagas, granadas, intensa acción, y el enemigo acechando detrás de cada puerta "revolvediza", son poco de lo mucho que te espera en el corazón mismo del ***Mato Grosso***.

Para tu Nintendo Entertainment System



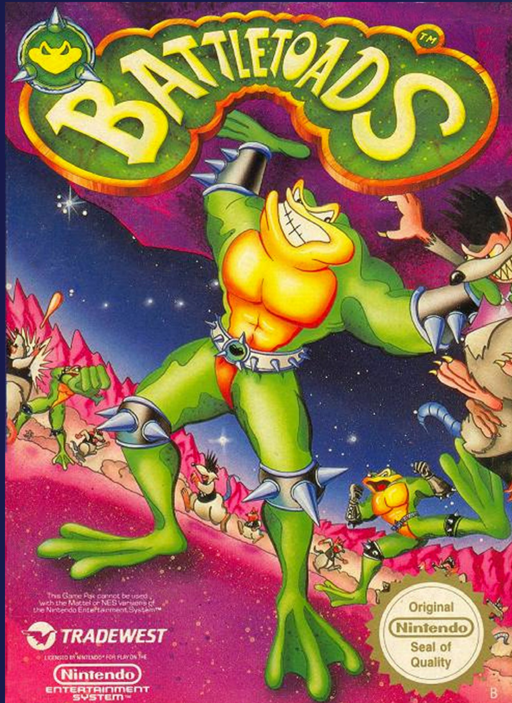
CAPCOM

Háblale a La Mano

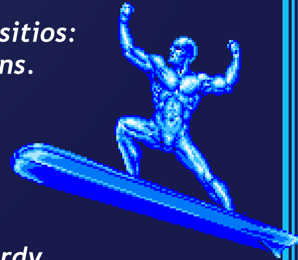
¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



Hola Mano, quisiera preguntarte ¿cuáles son los juegos más difíciles de NES?



Este es el TOP 3 promedio que encontrarás en muchos sitios: Silver Surfer, Battletoads, y el malévolo Ghosts´n Goblins.



Así de simple es responder tu pregunta, aunque como hay que ser contemplativo, te diría que la dificultad de un juego tiene que ver con la edad, el tipo de juego que prefieras, y hasta el idioma (por solo citar 3 parámetros), con ello tenemos que juegos como Jeopardy pueden ser difíciles si no dominas el inglés, o un juego de estrategia puede resultarte imbatible por no entender los comandos ni imaginar el transcurso de la “acción”, etcétera.

Como quiera que sea, considero que el juego más difícil, luego de hacer una media más entre su popularidad, es el tétrico Ghosts´n Goblins, seguido de Battletoads, difícil juego de iguanas ranas.



Difícil. Pero mira nomás que tremendos bolsones de dinero





Otro detalle “extraño” lo tenemos en el juego NARC, donde la SPA prohibio lastimar a los perros, pero todo lo demás es armable como rompecabezas

¿Sabes de algunos detalles ilógicos en los videojuegos de Nintendo?...

¿Detalles ilógicos en los videojuegos de Nintendo? ¿quién te dijo eso?...

Si bien estoy preparando un artículo con detalles varios (entre ellos los detalles más ilógicos), te puedo adelantar uno de ellos: en el juego Phantom Fighter tenemos un juego de peleas con el ambiente de terror, pues bueno, el sexto pueblo es el único pueblo con 6 escenarios (y luego decimos que los programadores no prestan atención a minucias de este tipo). Podría seguir citando docenas de detalles de ese y otros títulos, aunque como de costumbre, pido paciencia: un reportaje de este tipo se está cocinando, y estoy metiéndole mucha mano.

Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...

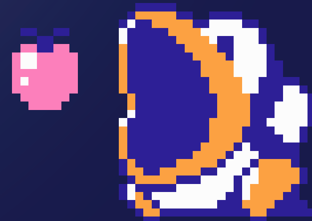


Hola Mano, ¿cómo van las cosas en el Reino Z?



No le digas a Pentarou que existe el reino de los champiñones: queremos que siga guardando la dieta

Apenas estamos en los Reinos de X,Y pero no dudes que si en ese reino de la tercera dimensión del que hablas hay tanta diversión como en el mundo donde existe el aparatejo llamado NES (princesas con pésimo sentido del humor esperando a ser rescatadas, se me ocurre por ejemplo), no pararemos por comer y divertirnos: de algo tienen que servirnos las enseñanzas de personajes como Pentarou, el pequeño pingüino de Yume Penguin Monogatari.



¿Cuál es la diferencia entre "Bajo La Lupa" y "Recuerdos Bizarros", si en realidad ambas analizan un juego?...

Citaré lo que dije en MagazinNES No. 7, página 3, sobre la sección "Recuerdos Bizarros" (y cito tal cual): "Sobreentendiendo que en la consola todo es bizarro, aquí tenemos el platillo cuyos ingredientes juzgamos lo apetecerían los más excéntricos..."

Esto quiere decir que mientras en "Bajo la Lupa" tenemos juegos más normalitos (término ambiguo y subjetivo en la desmedida de la proporción), es en "Recuerdos Bizarros" donde algunas cosas se salen de las aristas ficticias: rinocerontes voladores de 2 cabezas siendo atacados por cocos de gorilas en patineta, billar sin gravedad, tomates asesinos... ¿se nota la osadía...? Hablando ya en "serio" (otra palabra de carácter elusivo en extremo), el hacer 2 secciones permite enriquecer la revista y hacerla más atrayente -según el índice-, y como mencioné en algún momento, la pretensión es hacer personajes antológicos que resguarden cada sección. Y hablando de personajes, veamos la siguiente pregunta.

Ahora bien, ¿por qué hablas en plural, cuano se nota que es Tygrus quien hace la mayor parte del trabajo?

¡Hombre!, esta bien que la mano santa de Tygrus haga la mayor parte del trabajo, pero el muchachito no quiere quedarse con el crédito cuando no le corresponde. Bueno, lo que pasa es que en el inicio de la Revista había intenciones de que algunos amigos dirigieran secciones, aportaran temas, hicieran investigación, etcétera, pero sucedió que algunos de ellos echaron a andar sus propios proyectos, o ya los tenían, y decidieron mejor reforzarlos, o simplemente decidieron seguir su vida normal. Al final, podía a) llamar al H. Sindicato de los Magazinneros anónimos para obligarlos a cumplir sus contratos, y que se les buscara por desertores o b) dejar la Revista así: con personajes varios ficticios que le diesen multifase a la Revista (pues respetaba y apoyaba las decisiones de los colegas al 100%), sin restar mérito a la gente real que esporádicamente hiciese su parte. Adivina qué decidí.



Super Fray Tygrus se ha dado tiempo hasta para unos matchs de lucha libre

Temas de Interés presenta...

¡COMPLETE MI COLECCIÓN!



Según ***Guy de Maupassant***, los coleccionistas son las personas más felices de este mundo: la más mínima aportación a su invaluable tesoro les hace sentir la más grande de las dichas.

En esta ocasión, en vista de que un colega ha completado su colección de **NES** (PAL), he querido hacerle una entrevista, no para comprobar la veracidad de esta teoría, sino más bien para saciar la curiosidad y pasar un rato agradable. No sé si las preguntas sean las correctas, compréndase que fue más esa curiosidad la que me movió a hacer dicha entrevista, para la cual deseo que tú también te sientas como parte de ella. Sentémonos, y vamos pues a comenzar.

Kaiserland 77

Kaiser es el nombre del coleccionista que ha cumplido uno de sus sueños: completar los juegos PAL que salieron en España.

Para mayores detalles, te invito plenamente a darte una vuelta por su sitio web:

http://www.kaiserland77.com/

Mientras se abre el navegador, sigamos enterándonos de los detalles de esta proeza del coleccionismo.



La Entrevista

Tygrus: Hola Kaiser. Me gustaría invitarte un trago o algunas frituras, o presentarte a mi prima, pero como esta entrevista se la debemos a la tecnología y al internet (y como, de hecho, mi prima ya esta casada y con 2 hijos), me va pareciendo que no se va a poder, así que solo puedo agradecerte de la mejor manera posible y, ¿qué tal si comenzamos?...

Ya nos enteramos que completaste tu colección: lo has publicado en muchos foros de Nintendo, y unos cuantos trolls han llevado la buena nueva por todos los rincones del mundo, así que vamos con las preguntas directas, esas que nos hormiguean en espera de ser respondidas, ¿te parece?...

Tygrus: ¿Podrías decirnos cuántos cartuchos, consolas, periféricos, y otros dispositivos componen tu colección?

Kaiser: Están los 4 packs españoles, el Deluxe Set (la NES con el ROB), la Top Loader PAL, 31 accesorios, el Aladdin con sus 6 juegos, los 387 juegos PAL que se conocen, 42 juegos USA, el Arkanoid con el Vaus Controller (USA), varias versiones especiales de juegos PAL y las 40 cajas pequeñas PAL.

Tygrus: Impresionante, sobre todo por las 40 cajas pequeñas PAL que según he oído solo 3 o 4 personas en Europa poseen. Es por eso que tengo que hacerte otra pregunta forzosa (no sin antes aclararte el punto por el cual lo hago). Verás, nunca faltan los materialistas, esos que son una papa para las matemáticas, pero que a la hora de echar cuentas sobre lo que uno ha gastado en cosas "verdaderas", más rápido que de prisa te dicen <<con ese dinero mejor te hubieras comprado una casa, 137 hurones operados, y sobrado para irte de viaje al Congo>> (yo también pienso que el dinero no lo es todo en la vida), pero también hay gente que pregunta por curiosidad (aunque te confieso que yo la haré por oficio): ¿cuánto dinero calculas que has gastado en esta colección (periféricos y anexos incluidos)?...



¿PENSASTE LO MISMO QUE YO?

Kaiser: Pues nunca he echado cuentas reales, pero pienso que lo suficiente como para comprar un buen coche nuevo.

Tygrus: Y pensar que ahora podrías estar dándote vueltas en algún boulevard o en alguna playa, ¡ligando chicas con tu super auto de lujo!. Ok, por favor dinos ¿cuál fue tu primer y último juego?

Kaiser: Los primeros juegos vinieron en pack de 4 juegos con una consola, en tales packs estaban el Donkey Kong Classic y el Super Mario Bros, entre otros.

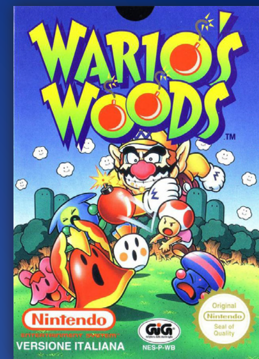


Tygrus: Yo no recuerdo que en América haya habido esos packs, supongo que en España han de ser bastante bien cotizados; pero en lo que estábamos: tu entrevista. ¿Cuáles son los juegos que más juegas?

Juego al Faxanadu, Super Mario Bros 3, Blue Shadow y Castlevania.

Tygrus: Super Mario Bros 3... condenado juego, ¿habrá alguien que no lo haya jugado en su vida? ¿Tienes algún juego de la categoría "nunca antes sacado de su empaque" (y cuál o cuáles son)?

Kaiser: Pues tengo 1, el Wario´s Woods PAL-Italia. Fue el segundo juego que compré en el extranjero. Pude tener más, pero nunca me han llamado la atención. He preferido comprarlos usados para poder jugarlos.



Tygrus: Como nunca me te ha llamado la atención tener juegos sin abrir... ¿me dejas abrir tu Wario´s Woods PAL-Italia, ragazzo?. Ok, ¿cuál fue el juego por el que más pagaste y cuál fue el juego por el que menos pagaste (quitando los que seguramente te regalaron o te encontraste en el bote de la basura)?

Kaiser: Regalar. Me han llegado a regalar varios, quizás el que más ilusión me hizo fue el Panic Restaurant. El que menos pagué pues no sé, quizás 3€ como el WWF Steel Cage Challenge, y el que más, sólo diré que pagué 419€ y que no me arrepiento de haberlos pagado.

Tygrus: Wow! (sigo pensando en el coche) pasando a las cuestiones de otra índole ¿cuál ha sido la reacción de tu familia y amigos al ver que ese mar de coleccionismo de NES en tu casa casi los devora?

Kaiser: Pues lo normal (¿envidia, celos, bilis?), que ya podría gastarme el dinero en otras cosas, en vez de juegos que puedo bajar



JUEGOS FAVORITOS DE KAISER

de internet y que no se venden en tiendas.

Tygrus: Esos materialistas puritanos: deberíamos hacerlos bolita y meterlos en un pinball. ¿Y qué hay con tu mamá?, ese enemigo interno y declarado de todo lo que los hijos queremos coleccionar, ¿alguna vez te dijo algo como: voy a tirar esas “porquerías”?

Kaiser: Jejejeje. Muchas veces, pero bueno, por suerte siempre he podido meterlos en la habitación sin problemas.

Tygrus: Esa risa sonó a “espero que mi mamá no lea esto o estoy frito”, pero ya te las arreglarás con ella. Siguiendo con la parte sentimental, seguro tienes muchas anécdotas para contar ¿cuál te parece más resaltable (y si puedes contárnosla)?

Kaiser: Pues hay varias, quizás la más conocida fue la historia de haber buscado la Top Loader. Me costó mucho tiempo encontrarla y mucha gente me dijo que no existía. Cuando la conseguí, la ví como un logro personal.

Tygrus: ¿Les reclamaste a los muy incrédulos?... Excluyendo los juegos de tu colección, ¿qué periférico, accesorio, u otro es el que más trabajo te costó conseguir?

Kaiser: Los que más me han costado han sido la Top Loader y el NES MAX.

Tygrus: ¿Eso con qué se come?... ok, me obligas a meter un artículo de la condenada Top Loader, que podrás leer en tu amigable **MagazinNES** favorita. ¿Cuáles son los juegos que consideras tus joyas de la colección, por el hecho de que no cualquiera los puede conseguir?

GYROMITE PARA JUGAR CON R.O.B.

Kaiser: Podría decir varios, pero me quedo con el Gyromite con Caja Grande, Deja vu, o con el Gold Medal 92.

Tygrus: Al menos no dijiste un Mario jejeje. Y dime, ¿tienes algún juego difícil de conseguir (un prototipo, un juego beta, alguna otra exclusiva)?

Kaiser: De eso no tengo nada de nada, sólo me gusta verlos, no tenerlos.

Tygrus: ¿Tienes alguna otra meta… Super Nintendo, Game Boy, alguna consola de SEGA, o alguna otra…? ¿rocas espaciales, hilos, envolturas de dulces, tops de colegialas...?

Kaiser: Ya tengo un top 100 de Gamecube, y aunque quería hacer otro top 100 de SNES y Nintendo 64, dudo que lo haga por falta de espacio e interés.

Tygrus: Y dime, ¿todos los juegos que has conseguido tienen caja y manual?

Kaiser: Salvo el Super Mario Bros+Duck Hunt que nunca tuvo, sí, todos tienen caja y manual.

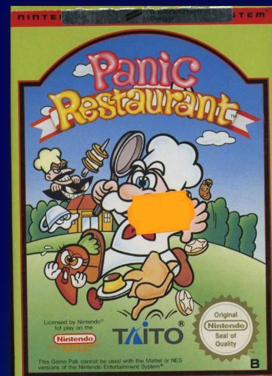


Tygrus: ¿Tienes juegos repetidos? Y ¿qué piensas hacer con ellos? (mira que mi clóset es muy grande).

Kaiser: Pues tengo unos 20-30, los tengo en e-bay a ver si los vendo y recupero parte del dinero que me gaste. La mayoría de ellos son juegos que vinieron de packs hace tiempo.

Tygrus: Ni hablar, ahí van de nuevo mis calcetines sucios al clóset. Otra cosa, clónicas y piratas, ¿también las hay en tu clóset?... que diga, ¿en tu colección?...

Kaiser: Nada de nada. Tuve 2 clónicas y bastantes juegos piratas, pero los vendí. El tema de las betas y los prototipos no me llaman la atención, son mera curiosidad.



EL REGALO PROMETIDO

Tygrus: Aunque tu colección está completa, ¿sigues buscando la manera de improvisarla y/o mejorarla? (por ejemplo, si tienes un juego con la caja rota y sin manual, si lo estás buscando en el mejor estado posible).

Kaiser: Eso ya lo hice antes de acabar, sólo pensaría en pillar un Nintendo World Championship dorado. Debido a su precio y sobre todo a las cosas que podría hacer con ese dinero dudo que lo pille a corto plazo.



Tygrus: ¿Que le dirías a las personas que se han dado a la tarea de tener su propia colección de NES?

Kaiser: Que tengais suerte, paciencia y dinero :)

Tygrus: Y yo agregaría una mamá que no sea saboteadora. ¿Algo que quieras agregar o un chiste que decir?

Kaiser: Sólo que gracias por mandar esta entrevista y que sigo tu revista con interés.

Tygrus: Más te vale, o no publico tu entrevista.

Kaiser: Gracias!

Tygrus: ¡Las de tu colección!

Y me despido con algunas capturas de la colección de Kaiser. Recuerda que puedes ver los detalles de esta colección en www.kaiserland77.com


VISTA GENERAL DE LA COLECCIÓN



ROB, NES MAX, Y OTRAS YERBAS


LAS LEGENDARIAS 40 CAJAS PEQUEÑAS



COLECCIÓN ALADDIN



TAN FRIOS COMO LOS HERMANOS CARA-DURA



Un juego tan divertido como un carnaval de payasos. Y Goblins



Tu bautismo de hielo será cada 10 pisos en contra de los feos jefes

Hay que quitar la nieve... no, mejor hay que quitar con nieve a todos esos peleles que quieren apoderarse de este complejo de 50 pisos.

Directo del Arcade, *Nick* y *Tom* vienen a ofrecernos este traslado a **NES** con todo el factor diversión de esa multi jugada maquinita de plataformas.

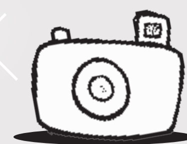
Junto a los frasquitos rojo, azul, amarillo, haz que tu nieve tenga todo el poder para congelar al mal. Haz cadenas de impactos para más puntos en este juego “limpia pantallas”, y juégalo una y cincuenta veces al ritmo de la diversión que crece como bola de nieve.



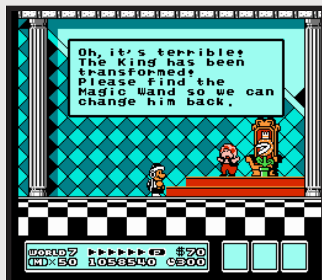
CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

De Fotografia



¡DE FÁBULA!



El "arte" del videojuego está forjado en la fantasía, porque muy dentro de ella hay instantes especiales, coyunturales para entender tal obra con la calidad y bonanza que supone.

Así pues, hoy es un día en el que veremos momentos de gran trascendencia, o que inclusive en su simpleza y espontaneidad resultan impactantes, y por ello mismo calificables como "de Fábula".

Admito que quise ser breve, a modo de probar que tanto gustaban al lector, pero no se dude que si la idea prospera, en un futuro sigamos compartiendo otras tomas de esta naturaleza.

-Tygrus

CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

Un ladrido desesperado



Zaz ladra desesperadamente a su amo: ¡Amito, libérese! ¡libérese!

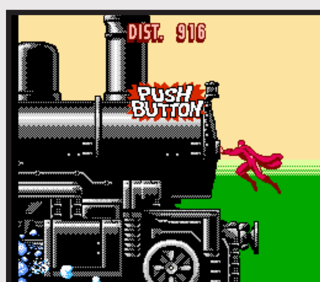
Si leíste el Reportaje Especial de este número, entenderás porqué veo esta foto como una de las más alusivas (y virtuosas) a la amistad de un perro. Hay en el juego otros detalles en honor al can, aunque al lado de este son olvidables.

SUNMAN

¡Detente locomotora!

Sunman ya ha podido detener y enjaular a muchos de los pillos de Metrópolis... digo, de una Ciudad X. Pero en la tercera misión, una locomotora descarrilada pone en peligro la vida humana, y ¡esta sigue siendo una misión para SUNMAN!

Dedos rápidos, para una toma impactante donde estamos contra reloj.



GOAL!

¡Goooool!

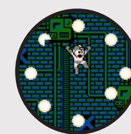
Cuántos juegos con ingenioso acercamiento nos podemos encontrar en el sistema, y uno de los más emocionantes resulta ser el del juego Goal!, donde al hacer un tanto vemos el acercamiento del héroe del campo de juego celebrándolo.

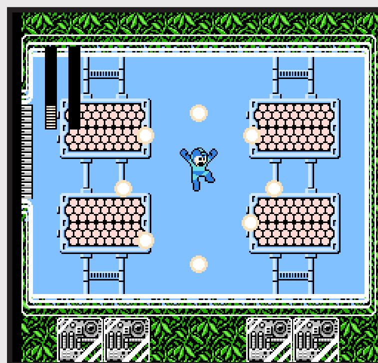
Unos decimos que le faltó un gritito de ¡Gooooool!, pero se lo perdonamos por lo festiva e ingeniosa que resulta la toma.



MEGAMAN III

¡Megaman absorbe el poder de un Robot Master!





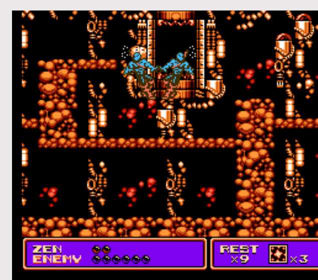
El talento principal de Megaman era obtener una de las armas de cada Robot Master derrotado, aunque no habíamos tenido la oportunidad de ver cómo lo hacía. Eso hasta Megaman III donde, luego de desintegrarlos, Megaman se va al centro de la pantalla para dar un super salto, y en el aire ¡absorber las moléculas residuales del Robot Maestro vencido!

<<chuiquichiquin, chuiquichiquin, chuiquichiquin...>>

ZEN INTERGALACTIC NINJA

Polos iguales repeliéndose

Y el que personalmente considero uno de los 3 mejores momentos más sorprendentes de NES (hasta ahora capturados), es el de la pelea entre el Ninja Intergaláctico con su clon: cuando accidentalmente chocan, una sacudida de adrenalina los derribará momentáneamente, y ¡qué modo tan dramático de mostrárnoslo!



Deja Vu

Esto es **Déjà Vu**, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros video juegos de NES.



Ocaso y esplendor de misterios, la civilización Egipcia es una de las más apreciadas de nuestro orbe y modernidad. Es por eso que hoy hablaremos de ***Egipto***, en particular de su cultura, aunque a la manera y usanza de esta sección: inmiscuido con nuestros videojuegos de **NES**.

Las pirámides y La Esfinge

1300 años a.C., el Faraón Ramsés gobernaba Egipto, era el cenit de su más alta revelación. Las 3 Pirámides y la Esfinge daban testimonio de la grandeza de este pueblo, aunque el esclarecimiento de su creación ha eludido toda explicación, aún hasta nuestros días. Con este marco, resulta comprometedor para nosotros cribar un poco de esas conjeturas y, al menos, elucubrar.



Solo para darnos una idea, los aproximadamente 2 millones de bloques de la Pirámide de Keops pesan alrededor de 2 toneladas, elevarlos hasta 150 metros no parece que haya sido precisamente una labor costumbrista, por muy científico, mítico y progresista que haya sido su acervo. Es por eso mismo que hay incontables hipótesis sobre su construcción, algunas fantásticas e increíbles que hablan de la desgravitación pétrea, o la tecnología de sonido de alta frecuencia, pero son solo eso: teorías que aún hoy en día resultan inconcebibles, aunque seductoras, ¿no?...



Luigi presto a entrar en la pirámide



Lo sorprendente es que se ha descubierto y deducido que, por ejemplo, la base de la pirámide equivale a la diezmilésima parte de la superficie de la Tierra, y su altura a la millonésima parte de la distancia de la Tierra al Sol. Estos increíbles hallazgos han llevado a pensar a mucha gente que pudieron haber sido seres extraterrestres quienes asistieron a los Egipcios en la creación de las pirámides, así como son: tan perfectas, tan simbólicas, y quizás con más importancia de la que el ser humano haya descubierto.



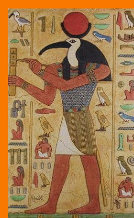
La esfinge, por su lado, con sus aproximadamente 20 metros de altura, es la representación de las ciencias ocultas: los grandes sacerdotes enseñaban que, en la gran evolución, el hombre emerge de la naturaleza animal, así, una cara de hombre sale de un cuerpo de toro con garras de león, que a su vez tiene alas de águila, en representación de los cuatro elementos del micro y macrocosmos: agua, tierra, aire, y fuego (libro de los grandes iniciados, capítulo segundo). Se dice que la Esfinge es más antigua que las pirámides, cuando las aguas del mar se abrían a sus pies, donde ahora son las arenas del desierto las que le dan cobijo. Napoleón se encargó de la rinoplastia, por cierto.

Deidades Egipcias

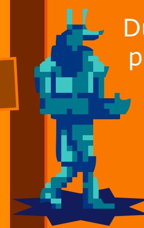


Como en la mayoría de las religiones, en la Egipcia existió el bien y el mal, tratémosla, por ejemplo, en algo controvertido: la muerte. Se decía que luego de morir se iniciaba un viaje para determinar el sino del acaecido. Se contemplaban dos columnas que daban entrada a un recinto sagrado, la una roja representaba la ascensión del espíritu hacia la luz de Osiris, y la otra (negra) significaba su cautiverio en la materia (los Egipcios creían en la resurrección).

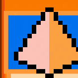




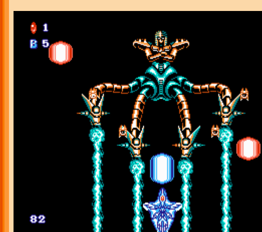
Para poder aspirar a la grandeza era requerido pasar una serie de pruebas, que efectuadas con éxito culminaban con el arribo a una galería con 22 frescos, símbolo de los primeros 22 arcanos, es decir, los principios absolutos del mundo divino, intelectual y físico que, por supuesto, le eran explicados a tales elegidos.

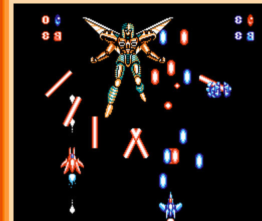


Durante el trayecto, un sacerdote podía leer las intenciones y voluntad de las personas a prueba (y decidir en consecuencia), como una "garantía" de que no solo decían la verdad, sino que la creían.



Enemigos Egipcios

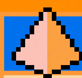




En muchos de nuestros juegos, los jefes y diversos enemigos (sobre todo de trama extraterrestre) poseen características egipcias.

¿A quién no le ilusiona pensar que los egipcios poseían tecnología avanzada y extraterrestre?

Crisis Force, y Life Force, son solo algunos ejemplos.



Pharaoh Shot: un arma terrible



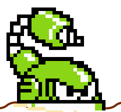


A la historia de Megaman se habría de sumar un personaje de corte Egipcio: **PHARAOH MAN**.

Esto ocurriría en Megaman IV, donde incluir personajes históricos (si la memoria me lo permite) fue solo una de las variantes para enriquecer la saga más allá de lo "mecánico".

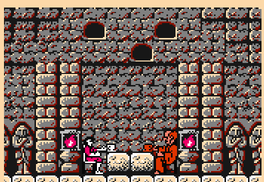


Presta atención: el arma que Megaman obtiene (***Pharaoh Shot***, una esfera en la cabeza) es idéntica al globo luminoso sobre la cabeza de la terrible Sekhmet, la diosa de la guerra y la venganza.

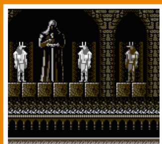


Egipto

El sepulcro de los muertos



Loquo nos cuenta (en su revisión de ***8 Eyes***) como es que Orín y Nari Tanatos se disponen a tomar un té servido por un esqueleto, luego de un difícil encuentro al interior de la pirámide Egipcia. Salud jóvenes.

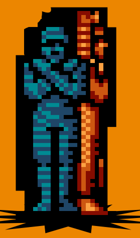


El paso por estas pruebas no tenía porqué ser dado a ciegas: el Dios Toth (también llamado Hermes Trimegisto: el tres veces sabio, el tres veces grande), fue el Avatar que clarificó ese vínculo entre hombres y Dioses, a fin de que los primeros pudiesen encontrar la iluminación desde la vida misma. Algo notable es que las deidades eran representadas con algunos rasgos de animales.

Osiris era el juez de los muertos (ocasionalmente se le muestra en forma de pez), revivido por Isis luego de haber sido muerto por su hermano Set. Anubis, el dios chacal, era el guía en el trance de la muerte. Horus, el dios halcón, era la luz, o el sol, símbolo supremo de magnanimidad. Isis hacía las veces de esposa de Osiris; y Set era la representación del mal (cuya cabeza es mostrada como de cerdo, perro, cocodrilo, serpiente, u otras más).

No nos olvidemos del escarabajo, sinónimo de inmortalidad, de ahí que lo veamos en ajuares y sarcófagos de faraones.

El libro de los Muertos



En paralelo, el libro de los muertos, compuesto por alrededor de 200 papiros, revelaba "fórmulas" para salir airoso del juicio de Osiris, y así llegar al paraíso (el Aaru), por tanto solo se le concedía a algunos "privilegiados" poseer sus pasajes. Su nombre se debe a que el papiro era colocado en la cabeza de las momias y en él se relataba el viaje del alma allende la tumba, según la interpretación de los sacerdotes de Ammon-Ra (principal divinidad Egipcia).

Videojuegos y Egipto

Interesante, ¿no? pues ya hecha la tarea, vayamos a deleitarnos con algunos títulos que conjuran este Egipto.

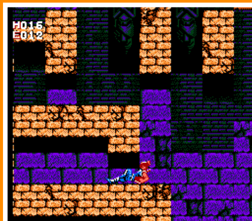


En "Nightshade", el malévolo Sutekh utiliza el traje de Anubis, el Dios Chacal, para traer en jaque al super detective Nightshade, en uno de los juegos con los mejores acertijos del sistema.

El juego "Egypt" nos ofrece un interesante planteamiento puzzle, donde hay que alinear figuras egipcias como cruces, halcones, flamas, soles, y otros más. Interesante.



¿Qué hay con el joven Indiana Jones?... nada en particular ni del otro mundo, solo que Pancho Villa robó una estatuilla Egipcia del Dios Chacal, para con ella esclavizar al pueblo de México.



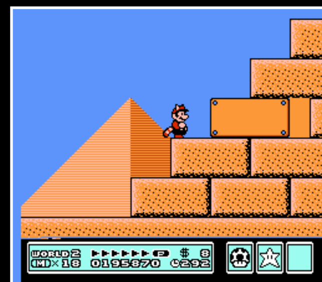
Strider engrosa la lista de los que se han perdido en las Pirámides

Tal y como lo propalan algunos saqueadores de tumbas, al interior de las pirámides (por guardarse los secretos más sagrados) había peligrosas trampas, algunas veces repletas de cobras, escorpiones, o ¡momias! Esto pasa en juegos como *Super Mario Bros 2 y 3*, o *Bart VS The World*, y ¡hasta en el Monstruópolis de *Megaman IV*!

Pero con todo y maldiciones, hay para quienes el dinero puede más que eso, solo pregúntemoselo a Rico Mc Pato (o Tío Gilito) que, en *Duck Tales 2*, hasta Egipto va a buscar tesoros para su arca. Otros juegos donde podemos constatar el esplendor Egipcio en diversas formas son: *Shadowgate*, *Double Dragon III*, *Crisis Force*, *Life Force*, *8 Eyes*, *Strider*, *Star Tropics II: Zoda´s Revenge*, *Mighty Bomb Jack*, por citar varios.



Para Mc Pato no hay tiempo que perder viendo las pirámides



El reino seta también cuenta con un mundo de Pirámides y misterios

Espero que hayas disfrutado este cortito recorrido por Egipto, y no dejes de proponer temas que te gustaría ver en esta sección: quizás pasen de ser un *déjà vu* a todo un itinerario de videojuegos del que no excluyamos sitios arqueológicos.



Tygrus

La piedra Rosetta

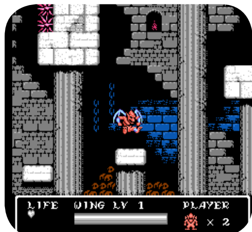
En **Double Dragon III** tenemos una historia fuera de lo común (para tratarse de un juego de peleas): unas viejas rocas egipcias traslúcidas resolverán el misterio del rapto de Marion, la novia de Billy.



De paso decir que, la piedra ***Rosetta*** (que da sobrenombre a la versión japonesa de este juego) existe en la vida real, y fue clave para descifrar los jeroglíficos egipcios.



EL DIABLILLO FAVORITO DE CAPCOM EN SU PROPIA SAGA



No todo es vista de "cielo": también se juega en maléfico side scroll



Esos guapos zombies parecen no tener vela en el entierro, pero mejor les pregunto

Continuando con el progreso del buen guerrero del averno, llega directo del ***Game Boy*** al fiel sistema de los 8-bits, la secuela de esta odisea macabra del diablillo Firebrand.

RPG con parloteo de diablos, y mucha asechanza de zombies y criaturas de allende la tumba te esperan en esta ocasión, junto a divertidas horas al lado de los espíritus en pena de Etruria, con una de las historias más originales de este género.

Solo **CAPCOM** podía concebirlo, así: tan infernalmente entretenido.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

King Kong 2: Ikari no Megaton Punch

Por: Tygrus



A pasos de gigante, o de simio gigante, llegamos a un no tan popular juego Nipón que una vez más yo-no-se-porqué no llegó al resto del mundo (¡valía la pena!): ***King Kong 2: Ikari No Megaton Punch***, o simplemente **Kong 2**, como la mayoría que lo conocen le conocen.

El Rey se llama "Kong"

La historia es muy original... pero no tiene mérito por estar basada en la cinta: luego de la tremenda balacera que le acomodaron en la puntita del Empire State, el simio gigante yace en coma por 10 años, eso hasta que se descubre una hembra colosal de esta clase de primate, y tomando algo de su sangre se hace una transfusión a Kong, además de que a este último se le pone un corazón artificial para que ¡King Kong viva!

Lamentablemente, los humanos juegan con los sentimientos de la damisela, y la encarcelan lejos de Kong quien, viéndola sufrir en su pensamiento, se levanta de la mesa de operaciones todo furibundo, listo para aplastar unas cuantas ciudades.

No fueron los aviones, fue la belleza del Famicom

Es raro ver al rey Kong en un juego de **Famicom**, antes bien **Konami** pudo hacer un juego del monstruo favorito del Japonés: **Godzilla**. Como haya sido, este juego sirve para ilustrar algo: el que no todos los juegos de monstruos hechos masa tienen que ser un despilfarro de programación, ni mucho menos juegos prescindibles de cualquier catálogo primario de títulos a coleccionar.



Aunque rey, Kong a veces se siente como cierta rana que cruza la carretera

Antes de pasar al juego, expliquemos una cosa: el título lleva el número 2, y si te preguntas por la primera parte no pierdas tiempo buscándola, pues no existe, ya que este juego es llamado así porque está basado en la segunda película del simio peludo.

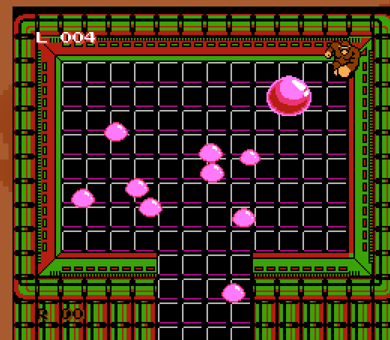


¡Diantres Kong!, ni un adolescente en punzada tiene tanta imaginación como tú

No juegues con los sentimientos de un gorila

Bien, el juego es un destrucción masiva de vista aérea, todo bien hasta ahí, si no fuera porque los escenarios son pantallas interconectadas, algunas con puertas ocultas que comunican con otros "mundos" y otras secciones aún de un mismo mundo; sí, se trata de ir haciendo destrozo a lo bruto para encontrar puertas y puertas que te guíen al jefe de cada mundo, a quien habrá que zarandear lo suficiente para conseguir la llave, juntar 8 llaves de 8 mundos, e ir al mundo 9, donde abriremos la cerradura (con las 8 llaves), para retar al jefe y salvar a la chica.

¿Hay items en el juego?... Kong podrá ser todo lo primitivo que el origen de las especies quiera, pero eso no lo privará de encontrarse ocasionalmente con los famosos potenciadores y premios; hay pociones que le darán velocidad, estrellas que lo hacen invulnerable por ciertos períodos de tiempo, corazones que aumentan en 5 sus unidades de vida, rocas que se pueden almacenar en algún lugar para luego lanzarse, y hasta la ya famosa figurita de Moai, que nos dará una vida, entre otros trastos menos importantes.

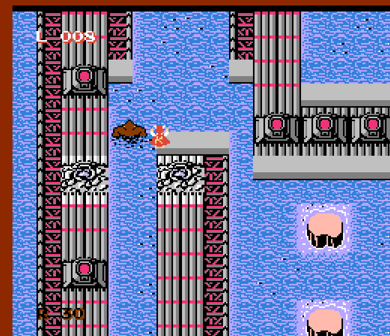


El ejército es el principal enemigo, pero los jefes son insectos mutados

Kong solo podrá golpear con un botón, y con el otro dar saltos, que es donde se percibe la mejor cualidad sonora, pues al caer retumba el escenario, junto a un efecto de sonido que da un buen estímulo, fuera de ello la música no me parece tan resaltable.

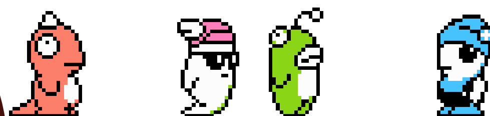
El reto es mediano, y me temo que terminas más fastidiado de buscar por un lado y otro entre tanto laberinto y mundo conectado, que por la dificultad que presenta.

Pues bien, aquí tenemos un juego que, aunque a la larga es repetitivo, y algo cansado por ese detalle de búsqueda "laberíntica", merecía haberse vendido en el resto del mundo por ser entretenido. ¡King Kong vive!, aunque solo sea en el FAMICOM.



Es Kon.. Kon... Kon... ¿Kong?... ¡NO! ¡KONAMI MAN!

TOP 10 Cuartetos



Estorbo o Trabajo en Equipo

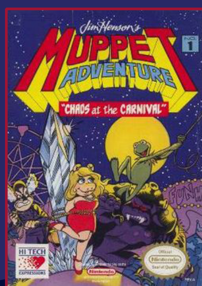
A veces, de 4 no se hace 1, pero también hay que reconocer que a veces hay cuartetos que saben darle a ese multiplicador la fuerza que debe ser. Es por eso que este TOP esta hecho para ese tipo de cuartetos: equipos como tal.

Como siempre, este es un TOP a discreción "paramétrica" de su autor, lo demás, digamos que es testimonio mudo e igualmente subjetivo, pues... ¿qué cosa no lo es?

TYGRUS

10. Muppet Adventures / King´s Knight







Hay cuadrillas que son un desastre, como las de este par de juegos.

En el primero, 4 marionetas intentarán un rescate suicida por la Peggy, pero dicen que más ayuda el que menos estorba.

La cosas van un poco mejor en ***King´s Knight***, hasta que todo el equipo debe moverse a la par para seguir progresando, y es esa estorbosa ultra-dependencia la que los ancla en el último peldaño.

9. Super Mario Bros. 2

En este juego, Mario, Luigi, Toad, y la Princesa (los burros por delante), son un cuarteto de usurpadores de identidades de una familia árabe: ***Doki Doki Panic***. Pero como por ahora juzgamos el desempeño X4 (y no el pago de regalías a las noches de Arabia), el resultado es un equipo muy equilibrado... pero que por pena (o remordimiento) se pasa la estafeta cual si fuera cebolla. Bueno, en realidad sí pesa la cuestión del "basado en" y, con esa atenuante sumada (y una de poliandria), no queda de otra más que mandarlos al noveno sitio.



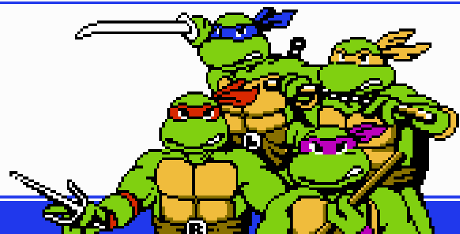
8. Tiny Toon Adventures

Con 4 personajes jugables (*Buster*, *Plucky*, *Dizzy*, y *Furball*), tenemos uno de los cuartetos más estupendos de los videojuegos.

Pero (otra vez el "pero"), estos toones para los preguntoones ¡están chiflados!, y el detalle radica en que mucha de esa bien insana pero divertida locura (o bien, mucha de esa divertida pero insana locura) no puede ser multiplicada por el factor cuatro, todo por no ser un juego de múltiples jugadores (ni a los dobles llega).

Formidable el juego, pero en cuanto a formación presta para hacer lo que mejor sabe hacer (bulla, y escupitajo de pato al niño con el genio de los mil Tasmanias), se siente muy desamparado.





7. Teenage Mutant Ninja Turtles III

El compadrazgo y la verbena son rasgos infaltables de los quelonios favoritos de la Generación X. Solo que dicen que por un bronceado con menos clorofila de la recomendada, solo 2 jugadores podrán tomar parte del pleito en contra del clan del pie (¡psst!, todos aquí sabemos que el sistema difícilmente soportaría 4 jugadores con las características loables de las SUPER Tortugas Ninja).

Quiero hacer hincapié en que el género permite el disfrute del juego para ambos jugadores sin tanta complicación: espalda con espalda solo hay que atajar malos, y claves como "tu a los morados y yo a los robots", hasta Bebop y Rocoso las entenderían, dando así un juego donde el talento marcial, y la fácil y rápida comunicación sirven para que (ahora sí) 2 personas se diviertan como pingos. Aquí es donde empieza un buen juego a dobles, protagonizado por un cuarteto.

6. Little Samson

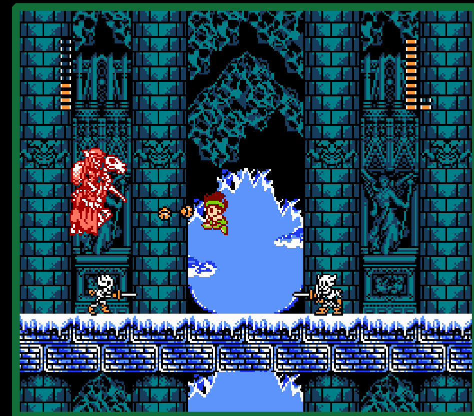


Cuatro héroes y sus campanas se unen para derrocar el mal.

En esta intervención no quiero empezar hablando de inconvenientes ni de loas, solo de lo que ocasiona que este cuarteto caiga a la sexta posición: el título es para un jugador.

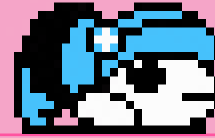
Así pues, los 4 pequeñines de esta Aventura no podrán armar un auténtico *dream team*, pues tendrán que alternarse para que haya progreso: <<ahora tú ratoncito, métete por ese huequito; enseguida tú hombre de piedra, pasa por los picos...>>

Declaro también que ellos si tienen el mérito de la originalidad de la que los amigos de **Super Mario Bros. 2** no pueden presumir, y sumar el hecho de que sus aventuras son más longevas que las de los **Tiny Toons**.



Así que ya sabes, sí suenan las campanas, hay un cuarteto que siempre estará dispuesto a salir al rescate, juntos, pero no revueltos.

5. U.four.IA



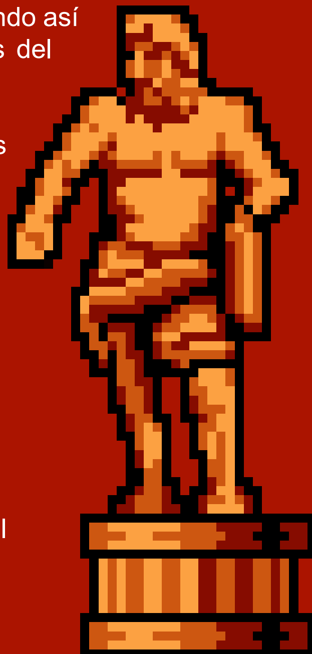
He aquí uno más de esos equipos favoritos por unir talentos para cumplir los objetivos del juego, donde lo que duele es que solo se podrá ir cambiando de personaje según el momento que el equipo decida (o sea tú).

No obstante esta *pega*, ellos son divertidos y, por muy lejos que este el pueblo de UfourIA, el amor funciona, pues hasta al más cuadrado video jugador, de vez en cuando se le antoja un devaneo de esta clase, con talentos de IA notables y realmente variados.



4. Double Dragon III

Una básica del arte de la guerra es: divide y vencerás. Pero lo que pasó en Double Dragon 3, luego del secuestro de Marion, es que los malos solo ocasionaron lo contrario: hacer que 2 guerreros marciales orientales se uniesen al Double Dragon, originando así uno de los equipos marciales más legendarios del Sou Setsu Ken (lo admito: soy fan del DD).



Aquí ya tenemos un progreso: 2 jugadores simultáneos, y si tomamos en consideración que se pueden tener 2 personajes en acción (o que ambos pueden darse de “collejas”), y que hay variedad de técnicas entre ellos (incluidas un par que se hacen en pareja), el título queda con toda valía en la cuarta posición.



Con Hiruko o sin ella, el equipo sigue mereciendo que lo saques a pasear, desde tu **NES** hasta el fin del mundo.

3. Castlevania 3

No hay juego a dobles, pero que puedo decir: este es un cuarteto legendario que pese a chocarse la mano para hacer relevo entre caza vampiros y caza novias, enfrenta a un enemigo más peligroso que el mismo Conde: el aburrimiento.

Dados los talentos tan marcados entre el equipo, se hace cómodo fabricarle al juego rutas alternas, variedad de enemigos, y hasta elementos de donde sacar partido, sin que se sienta presurizado.

Un cuarteto como este sería el perfecto ganador para este TOP... si fuese multijugador simultáneo. Mientras tanto, no hay de otra que seguir regalándose chicos ratos con él, que pese al obstáculo mayor (un solo jugador), el cuarteto se tiene bien merecida la medallita de bronce.

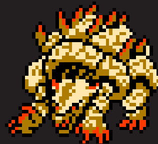


2. Final Fantasy



Dicen que la fuerza de una cadena se mide por el eslabón más débil, y en **Final Fantasy** eso se hace evidente: si en una batalla pierdes a uno de tus paladines, tu combinación de ataques y, en general, el esquema de juego que venías armando, perderá armonía, forma, fuerza... adiós sinergia.

"Por un clavo se perdió una herradura,
por una herradura, se perdió un caballo,
por un caballo, se perdió una batalla,
por una batalla, se perdió el Reino.
Y todo por el clavo de una herradura"



Por otro lado, hacer equipo es difícil, pero si aquí lo consigues, que te puedo decir: el asunto pasa a la esfera de lo legendario.

1. Gauntlet II



Gauntlet II parece un juego aburrido, con gráficos raquíticos... muy simple de hecho, pero cuando 4 jugadores se ponen las ropas del Mago, la Valquiria, el Guerrero, y el cabe-don-de-sea Elfo, este se vuelve uno de los juegos multijugadores más fabulosos de **NES**.

No he acabado de explicarlo: con habilidades únicas a cada personaje, el juego permite armar simples pero divertidas estrategias, donde velocidad, poder, e inteligencia, pueden articularse para juntos salir airosos de sus ¡más de 100 laberintos!

Su fabulosa opción de 4 players SIMULTÁNEOS es, como debe estarse saboreando, el modo más inteligente de pasarla bien con los amigos, flanqueando esqueletos, recargando la fuerza de ataque en hordas de demonios, juntando items y pertrechos, y buscando las salidas de estos calabozos.



Este cuarteto no podía estar en otra posición: explota el valor de la amistad y el trabajo en equipo a todo su poder, más allá del invencible "Warlords"

PARTICIPARON PERO NO LLEGARON

Contra Force

Con serias atenuantes en su contra por intentar fabricarse un pasado en el legado Contra, este cuarteto pretende comprarte con su segundo jugador simultáneo ¡controlado por la compu!

Parece bien, pero a veces se confunde el lodo con el barro, cuando nos referimos a cuartetos.



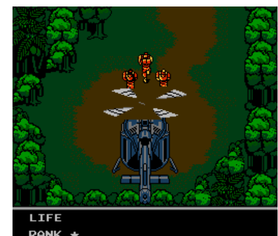
Wolverine

Esta bien que Wolverine se las arregle solo contra el mundo, pero para tratarse de un juego del calibre de los 8-Bits (y de las garras de Leónidas y Magneto), el garrudo merecía más ayuda de la obtenida, es que no están pa´saberlo (ni yo para contarlo), pero los 3 hombres X que lo "ayudan", solo se aparecen de lejitos. Así no vale.



Snake´s Revenge

El equipo más bravo de los video juegos es el de Fox Hound. Eso si uno de ellos no fuera un espía. Y la otra no fuera una traidora. Y el otro no fuera un cobarde. Solo queda el buen Snake... ¡momento!, también el piloto juega parte fundamental del equipo, pero entonces ya tenemos 5 cabezas de grupo, y eso se llama hacer trampa muchachos.



Batletoads

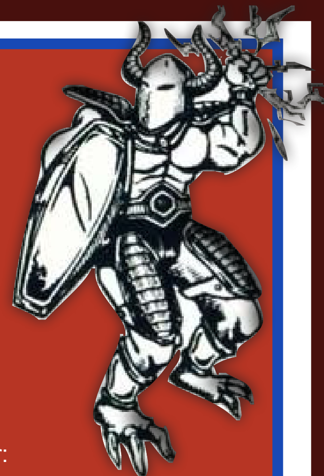


Las compañías prestigiosas (aunque no sepan de ponerse ropa) siempre son bien recibidas cuando hay que rescatar princesas o pasearse por el espacio. Aquí, no obstante, el concepto gira vertiginosamente en pos de un cuarteto... de ancas, y no de personajes protagónicos.

Rash, Zitz, Pimple, y el Profesor T. Bird, pudieron haber hecho un buen cuarteto, si no fuera porque la masa de testosterona de Pimple no toma parte del festín de topetazos y golpetazos.

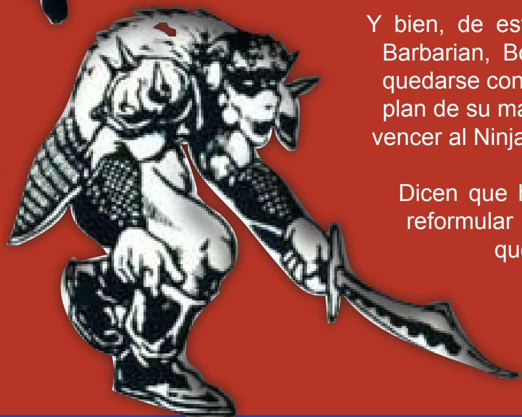
Ninja Gaiden





¡Epa villanos!, ¡alto ahí!. También los malos quisieron participar en este top, pero por desgracia o fortuna, nunca se les pudo ver juntos para lo que según ellos era su plan para (de una buena buena vez por todas) acabar con las fuerzs del bien.

Se dice que la "Malicia Cuatro" era el brazo derecho del Jaquio, un demonio conquistador, eso hasta que se metieron con el Ninja Mensajero Ryu Hayabusa, y de ahí, el plan se fue por donde vino (el infierno).





Y bien, de este equipo solo queda el recuerdo de que quisieron participar: Barbarian, Bomberhead, Basaquer, y su líder Bloody Malth, tendrán que quedarse con las ganas de ser parte activa de un TOP, y desde luego, de un plan de su maestro que los ponga verdaderamente en equipo para ahora sí vencer al Ninja Gaiden.

Dicen que hay que tener cuidado con lo que se desea, entonces para reformular adecuadamente el deseo, debería decir que esperaremos a que hagan equipo, para que ahora sí den un buen intento a Ryu.

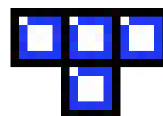
Suerte en la próxima.

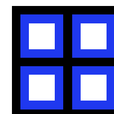
TETRIS

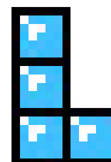
¡Oh-oh!... Que alguien me ayude a hacerle comprender a 4 cuadritos que el objetivo de este TOP era hacer equipos, y no líneas.

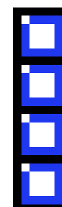
Quizás, dentro de la etimología de la palabra "agrupar", solo la pieza larga sería considerada una verdadera pieza de equipo, las otras son fundamentales para el rompecabezas, pero eventualmente ponen en peligro la obra del constructor.

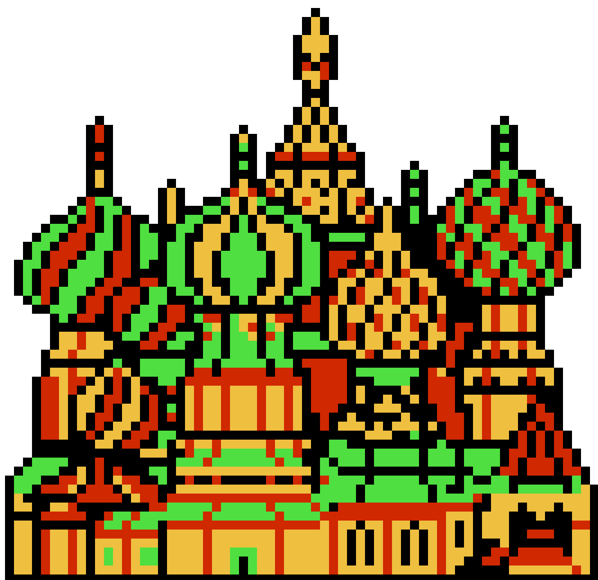
¡Gracias TETRIS por participar!













EL DESTINO SÍ PUEDE SER CAMBIADO



Tres hermanos se unen por el destino de un Imperio



A veces, la ofensiva es la mejor defensiva

Entrampados en una cruenta batalla, una resistencia campesina librará la batalla más estratégica y violenta por la unificación y paz de China, aún en contra del formidable Zhan Jiao y su turba de rebeldes.

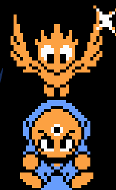
Fuerzas de ataque, caballerías, e inteligentes encuentros mano a mano, solo podrán decidir si el destino se ha confundido una vez más, y si en esta ocasión es el turno de que la fuerza de 3 hermanos se sobreponga a toda la crueldad de estos sicarios.

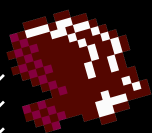
El destino de China y el goce de un Imperio están en tus manos... y en tu mente de estratega.

Para tu Nintendo Entertainment System



CAPCOM





Un Halcón llamado KES

Aunque siempre me salgo por la tangente, opinando sobre lo que me viene a la mente y el modo en cómo termina incubado en el sistema **NES**, hoy he querido hacer algo un poco diferente, contándoles una historia basada en un poema, y a su vez hecha película: **KES** (¿verdad que se oye como **NES**?, quizás ahí esté la señal que esperábamos).

KES



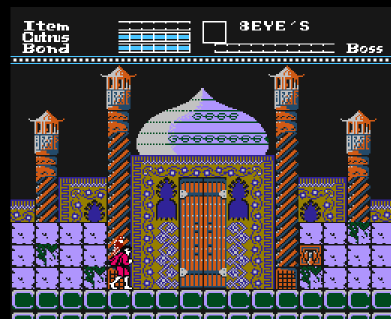
Rompieron su corazón, pero no pudieron romper su espíritu

KES es una película de 1970 (sí, ya tiene sus añitos), basada en el libro "*A Kestrel for a Knave*" ("*Un Cernícalo para un Sirviente*") de *Barry Hines*. En ella, un rapazuelo pero noble niño vive las calamidades de una vida de pobreza: la explotación por su hermano, las burlas de algunos de sus compañeros, y en primer plano el inflexible y duro sistema que impera en la Sociedad Inglesa de esos días. Eso hasta que descubre en un paredón un nido de halcones, diciéndose que algún día habrá de criar uno de ellos, pues ha escuchado que no es nada fácil el arte de la cetrería, y quizás conseguir este sueño sería elevarse más allá del muro... quizás a la altura a la que vuelan los halcones.

Es así como continúa la historia, con el robo de un libro para educar halcones, el cual este joven devora ávidamente para luego darse a la tarea de domesticar al halcón (*Cernícalo*) que con toda sutileza y audacia supo robar del nido antes referido.

El resto puede deducirse: entre el muchacho y el halcón se crea un vínculo poco común, pero no por ello desprovisto de un acendrado cariño... el final no he de contarlo, insto a quien lee estas líneas a que pierda una hora y media de su tiempo con la película, que más que gastarlo lo invertirá en una reflexión, algo dura, pero necesaria, creo yo, hacia la naturaleza humana.

A modo de colofón, el guión de la película puede parece en algunos momentos un tanto exagerado (y no lo digo por el halcón), pero al tiempo en que medito sobre un sistema tan así (sistema que no atino a definir propiamente) es en ese instante de cavilación donde la cinta también captura, con algo de ficción y fantasía, que la vida misma, mezcla realidad y sueño, es eso: un conjunto de cosas indescifrables.



Un Halcón para un Rey, y Cutrus para un video jugador

Ahora bien, ¿qué es lo que me ha llevado a recomendar esta película?... eso mismo, que como entusiasta de **NES**, hay en el sistema muchos guiños donde cintas como esta hacen punto coyuntural (o los video juegos hacen el referente, poco importa la diferencia).

Investigando más a fondo, me encontré con que hay algo muy peculiar entre la realeza y los halcones. Leamos a continuación.

Un halcón para un rey

Cuenta la historia que en 1486 fue hallado un manuscrito que contenía uno de los poemas más representativos de la nobleza inglesa: ***El libro de Alban*** (centrado en cetrería, caza, y heráldica). Este poema dice:

"Un ***Águila*** para un Emperador, un G***erifalte*** para un Rey, un ***Peregrino*** para un Príncipe, y un ***Halcón Sacre*** para un Caballero; un ***Esmerejón*** para una Dama, un ***Azor*** para un Campesino, un ***Gavilán*** para un Sacerdote, y un ***Cernícalo*** para un Sirviente"... <<pero ¡¡este poema no tiene aliteración!!>>... eso mismo pensé yo, si no fuera porque en la edad media, en Inglaterra, el ***Cernícalo*** era la única ave permitida para los sirvientes y, figurativamente, un sirviente puede volverse un rey, ¿se comprende entonces la lógica y (por ende) la belleza del poema?...

Novelistas, y hasta la prestigiosa *Reader´s Diggest* han creado relatos a propósito de este legado inglés, el cual se enseña en las secundarias de este país (ahorita estoy en Inglaterra).

Y bien, ya para concluir, este descubrimiento me ha conminado a volverme a títulos como ***Mitsume Ga Tooru***, ***8-Eyes***, y la versión japonesa de ***Yo-NOID!***: ***Masked Ninja Hanamaru***, juegos donde hay una clase de halcón, cernícalos o Esmerejones, Peregrinos o Gavilanes, que nos acompañan y refrendan la riqueza de una amistad.



Abre tus alas y vuela, pequeño **KES**, eres libre como siempre lo fuiste, y gracias por recordarnos ese principio de existencia desde la pertenencia mutua.



TYGRUS

Fé de Ratas

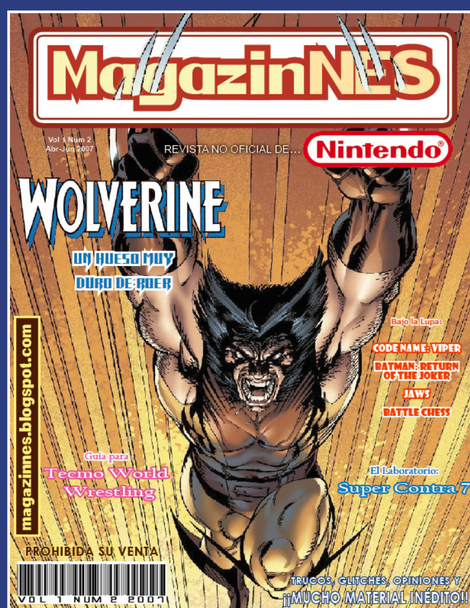
Como dicen que todo tiene solución, menos las mordidas de burro a los mechones, aquí estoy de nueva cuenta para tapar hoyos, y hacer más enredos y estropicios que desentuertos y desenrevoltijos, ¿se entendió?... ok

Pero antes, ¡¿cómo les va mis aguas tranquilas pero profundas?!, espero que el día del niño, el día de Pascua, el día de los tontos, la Walpurgis Natch, el día de la Secre, el día de las madres, el día del trabajo, el día de la Tierra, el día de la marmota, el día de la raza, y otros tantos festejos les hayan sido provechosos, y vamos pues, ahora sí, al asunto de hoy.

Hoy toca explicarles la portada del número 2: Wolverine. Resulta que el juego ya lo tenía terminado, con capturas, comentario, "rip" de personajes (nótese lo fresa de esta palabra), y pues todo (mi radar de ratones detecta otra vez problemas con esa enredosa palabra llamada "todo"), así que me dije: vamos poniéndole en portada. Pero ohhhhh!, seguro fue una de esas canijas cadenas que no hice (que me debió mandar alguien que de seguro me aprecia, ¿verdad?), la razón por la que la portada salió mala, mala. Y digo que salió mala porque al agrandarla se obtuvo una pésima calidad.



ANTES DE LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES



POSTERIOR A LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES

Es por ello que me han dado la primicia para notificarles que ha sido rehecha, aunque no con la imagen del Box-Art (que hubiese sido fabulosa tenerla en 1200 dpi), sino con la portada de uno de los TPB de Wolverine (una cosa choncha donde se arre-juntan varios comics ya publicados), de uno de los mejores dibujantes del medio: Jim Lee. En fin, el resultado, y comparativa, se tienen a mano izquierda.

A primera vista da la impresión que la portada original (más a la izquierda) no se ve (tan) mal, pero si osas agrandarla verás de lo que hablo. En la segunda de ellas, que sin duda rememora a la primera en sus detalles, la calidad es mayor.

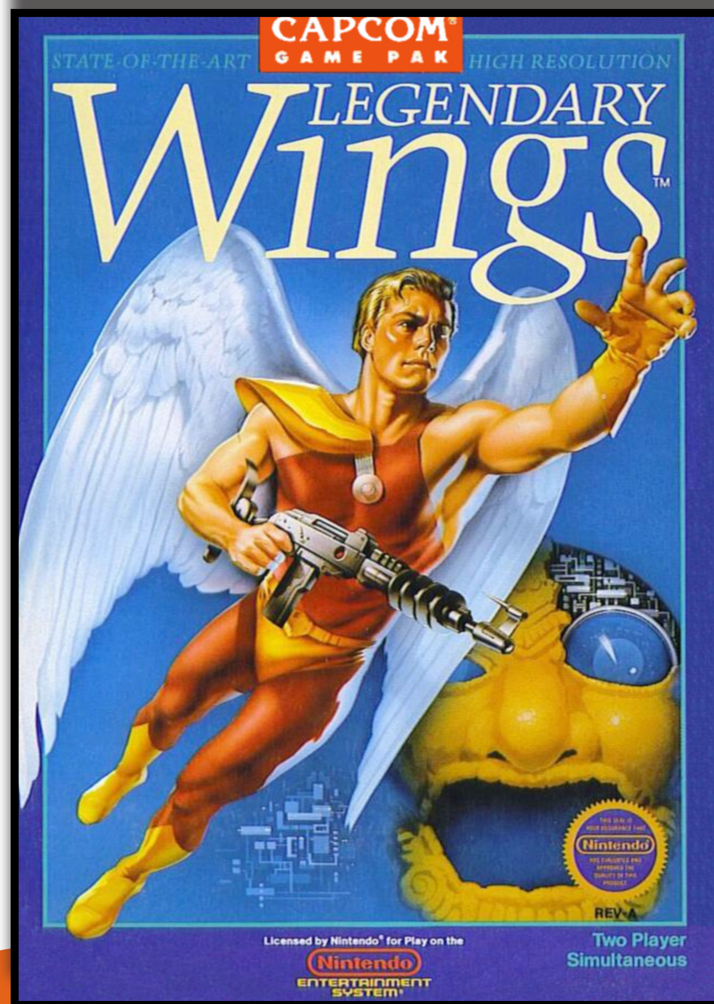
En unos días más resubiré este número con este cambio, así que prestos mis camaradas.

Y bueno, hablando de portadas mal portadas, algo similar pasó con Castlevania II, pues una portada como la que ves a mano derecha (esa que no es la izquierda) iba a ser la que se publicaría, pero al final no se quiso poner así (mira que los colores son bonitos, y la calidad de la imagen era buena) porque el conde-nado conde no da la cara. Pues sí, ya sabemos que es medio cobardón, pero aquí si no tuvo vergoña. Como sea, la portada actual no se ve tan mal, ¿no crees?



Aquí le paramos por hoy mis gugas y heteroflexibles, nos vemos en el siguiente número para seguir dándole vuelttas a la madeja, y aullando como hombres lobo.

¡Feliz Halloween!

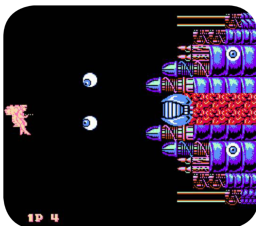


ANGELES DE LA GUARDA...

CON TODO Y METRALLETAS



Los escenarios están cargados de misticismo de leyenda



Oh-oh!, también hay jefes futuristas y modalidad de disparos en side scroll

Y con los shoot ´em up coronados a la enseñanza de **CAPCOM**, llega este super shooter en vertical y horizontal con muchas armas, items, acción, y reto para que te sientas como todo un ángel protector.

Los malos están a punto de llevar a la raza humana a la extinción, así que un par de ángeles deben aceptar el llamado a las armas que el dios Ares les ha hecho, y que así siga habiendo un paraíso terrenal.

La amistad de 2 Jugadores simultáneos es bien recibida, así que ¡vuela joven *Dedalus!*, y que nadie corte tus alas.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

CONTINUE...

Si te ha gustado la "Guía **MagazinNES"** de este número, para el siguiente viene la correspondiente a... ¡Megaman V!, donde Protoman hace un extraño regreso. Pero para que no sea tan cansada y ni tan rebuscada, emplearemos el viejo "keep it as simple as possible". El resultado, que por supuesto no será tan simple como lo simple, tendrá la enjundia que deseo satisfaga tu apetito por Megaman.

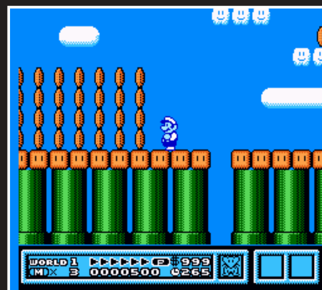


Entre los juegos a comentar tendremos **Mappy-Land**, ***Capitán América***, y... sigo pensando qué otro juego meter (las sugerencias, desde luego, son bien recibidas).



En lo que corresponde al Déjà Vu, quizás ya sea el turno de que veamos a "Los Robots" (aunque otros 2 temas le pisan los talones fuertemente), y por cierto, seguiremos con la Marca Registrada "CAPCOM" hablando de Megaman, sus juegos y algunos detallitos, bajo el mismo esqueleto de la simpleza.

La sección de fotografía ya tiene otra tanda de capturas a exponer, todas ellas agrupadas bajo el tema de "Los Cameos". En la sección de **Natural Born Heroes** veremos el método para eliminar los 4 elementos de *Malkil*, el brujo de ***Iron Sword*** (aka ***Wizards & Warriors 2***).

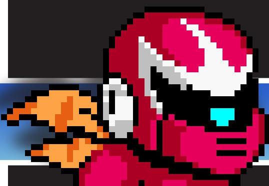


En la sección "El Laboratorio" seguiremos viendo a Mario, que dependiendo de la popularidad y los resultados que den los momentos invertidos en sus juegos, quizás haya una segunda parte de ***Luigi VS Mario***, o ***Mario Adventure***, o ***Luigi´s Coin Quest***, en fin, hay de donde jugarle.

Trucos, misterios, temas de interés, y mucho abuso de signos de puntuación, también será contenido en el siguiente número, así que si eres corrido hasta de los peores lugares (que ojalá no), aquí tienes un sitio de descanso. Chau!

AGRADECIMIENTO

Gracias por leer este número de **MagazinNES**: revista orientada a proporcionar información del **Sistema de Entretenimiento de Nintendo** (**NES**). Si te ha gustado, no dejes de recomendarla con tus amigos, familiares, conocidos, o al menos con tu perro. Por favor no copies su contenido ni parcial ni totalmente, ni lo uses para fines de lucro, pues su finalidad es el esparcimiento sin que tenga que costar.



"MagazinNES"
Vol. 4 Num. 1
Ene-Jun 2010



UN CABALLERO QUE NO SE OXIDA A LA PRIMERA LAVADA



¡Epa rufián!, ¡búscate tu propia princesa!



¡oh-oh!, esta turba de zombies me ha sorprendido en calzoncillos

Es Arthur un caballero de plateada armadura quien, al dar un paseo con su chica, es emboscado por un travieso y espeluznante diablo. Sin alas para seguirle el paso, tendrá que cruzar por las más tétricas bocas de lobo de ultratumba para ir al rescate.

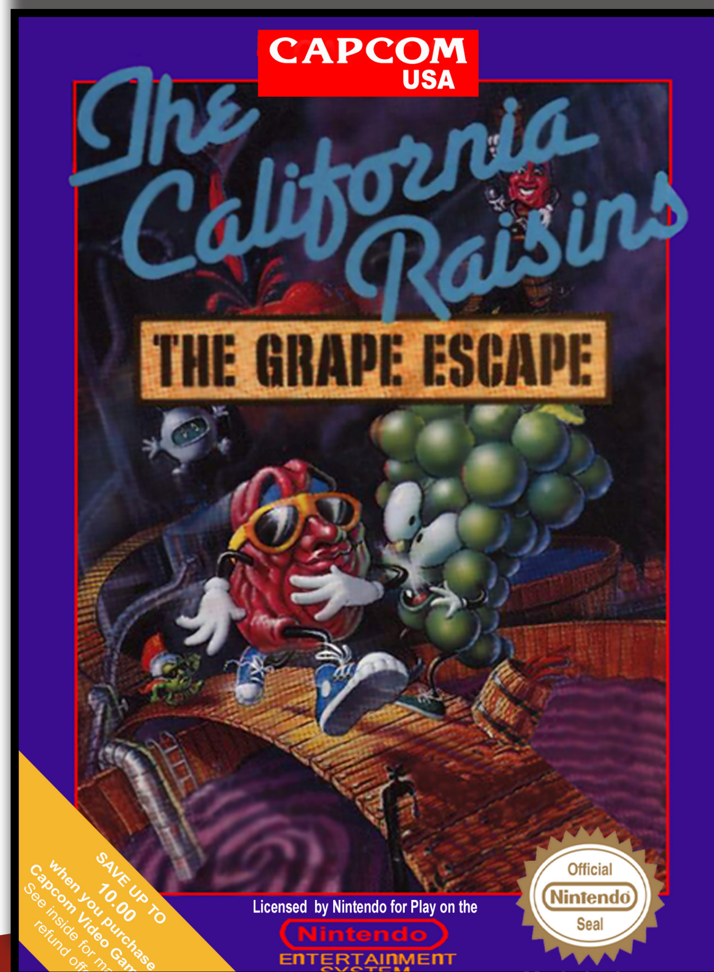
Lanzas, antorchas, dagas, y todo tu aplomo de plomo que debe responder con agilidad al control, será lo que te llevará al cuartel del mal para darle una tunda a quien quiere comerte el mandado, y que de ese modo puedas terminar tu día de campo en calzones.

¡De prisa caballero! ¡es hora de atajar el mal en nombre del bien y la decencia!

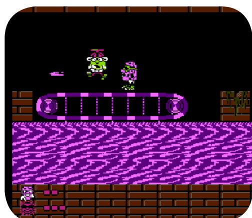
Para tu Nintendo Entertainment System



CAPCOM



MAS VALE AQUI CORRIÓ, QUE AQUI LO HICIERON JUGO



Usa tu super "Moon Walk" para darle esquinazo a estos inmaduros



Demuestra, en 4 niveles de tersura, que eres bueno como la cosecha del 42

¡Santas epidermis apretujadas!: ¡la banda de los "California Raisins" ha sido secuestrada! así que es momento de explorar esté extraño juego de aventuras y plataformas en side scroll, para recuperar las 4 notas doradas que abrirán los estudios donde los están haciendo cantar, solo de ese modo ¡el siguiente concierto podrá llevarse a cabo con toda puntualidad!

No te quedes como bagazo, y sácale jugo a tu demorada personalidad con tu super pistola de jalea, en contra de Manzana Alien, Chaparrita cuerpo de uva, Bananoso, e-Lotoso, el Pie machaca uvas, Barricón, y su jefe Dionisios, antes de que hagan cantar a la gorda.

¡Que el placer del añejo sea tuyo, y de tu **NES**!

Para tu Nintendo Entertainment System



CAPCOM